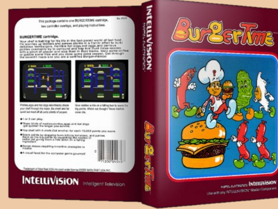
N.37 SETTEMBRE-OTTOBRE 2022



LA STORIA DI,,, INTELLIVISION





SHADOW OF THE BEAST

TODAY...

DETROIT BECOME HUMAN
THE CAPTAIN
DEMEO

Inoltre in questo numero:

KANGAROO - MEGA-LO-MANIA
GRAND PRIX MANAGER 2 - PRO EVOLUTION SOCCER

1986
IL GIOCO DELL ANNO
GAUNTLET™

"Questo à davvero un gioco stupendo, e non devi perdertelo a tutti i costi!" Zzap 64 – dalla U.S. Gold

1987
IL GIOCO DELL ANNO
Out Run™

"È un gioco ganzo. Provane uno oggi stesso." Sinclair User dalla U.S. Gold

1988
IL GIOCO DELL ANNO
Thunder Blade™

"Questa à la macchina da guerra più cattiva che abbia mai volato. È il gioco dell'anno che ha preso il Pepsi Challenge" dalla U.S. Gold







CBM 64/128 cassetta dischetto

Spectrum 48/128K cassetta dischetto



Amstrad CPC cassetta dischetto

Atari St & PC dischetto

Amiga dischetto

U.S. Gold (Italia) Via Mazzina 15 21010 Casciago (Va)

ERA ORA!

Finalmente sono arrivato alla fine di questo numero la cui lavorazione, permettetemi di dirlo, è stata estenuante.
Nonostante la presenza di un articolo realizzato per la maggior parte da Giuseppe Bianco (che ringrazio per l'ottimo lavoro), tra le integrazioni scritte proprio per Shadow Of The Beast e gli articoli praticamente creati da zero per queste pagine (Intellivision e Pes su tutti), credo che questo sia il numero fino ad oggi più "originale" mai pubblicato.
Proprio sfogliando le pagine virtuali appena scritte e confrontandole con quelle del primo numero mi rendo conto di quanta strada abbia fatto Antagamers in questi anni, partito come una impaginazione dei post di Facebook che scrivevo, è oggi diventato un prodotto quasi del tutto originale. Ammetto che magari lo spazio per giochi storici sembra essere un po' diminuito, ma vi assicuro che nei prossimi numeri ci sarà un ritorno di tante vecchie glorie (i titoli degni di essere raccontati sono ancora davvero tantissimi).
Come sempre vi ringrazio se state leggendo queste righe e se apprezzerete il mio lavoro e, sapendo la corsa che ho fatto per terminarlo, spero perdonerete tutti gli errori di battitura e di impaginazione che potreste trovare.
Il bello però delle edizioni digitali è che posso sempre correggere e mettere on-line revisioni successive. Il consiglio è quindi sempre quello di tornare tra qualche settimana e verificare la versione "patchata" scaricabile guardando i commenti del post o dando un'occhiata a quel numerino in basso a destra della quinta pagine (ci avevate fatto caso?)

Ora è il momento di lasciarvi sfogliare la rivista e di augurarvi, come sempre, buona lettura.

Massimiliano Conte

IN QUESTO NUMERO...



ISTRUZIONI PER L'USO

IL GIUDIZIO FINALE

Alla fine di ogni gioco che troverete in questo numero ci sarà uno spazio come questo all'interno del quale vedrete un giudizio che cercherà di riassumere se il titolo merita di essere giocato anche oggi da giovani e meno giovani.
Le domande a cui idealmente vorrei rispondere sono le seguenti:

- Il titolo ha retto bene lo scorrere degli anni?
- E' talmente ben fatto che potrebbe piacere anche ai nostri figli?
- Si adatta alle necessità di un quarant'enne che ha sempre meno tempo da dedicare ai videogiochi?
- Se non lo avete mai giocato, è il caso di provare a recuperarlo?

I giochi migliori potranno poi venire premiati da due medaglie ben precise:



Un titolo da recuperare per gli appassionati del genere e/o di quella particolare epoca storica. Per quanto bello, gli altri potrebbero rimanere con questa lacuna ludica per dedicarsi ad altro più vicino ai loro gusti.



Un titolo che ha fatto storia: una pietra miliare che ogni appassionato di videogame dovrebbe giocare almeno una volta nella vita! Non ci sono generi, anni e piattaforme preferite che tengano. Ancora oggi è un gran gioco

Sia ben chiaro: un gioco che non guadagna questi riconoscimenti potrebbe essere comunque un gioco valido, ma qualcosa non gli permette di raggiungere l'eccellenza.



Cari AntaGamers, quando vedete questo riquadro vuol dire che tocca a voi!
Infatti questo spazio delle recensioni conterrà i commenti più interessanti e simpatici emersi dai post pubblicati sulla pagina Facebook di AntaGamers.

PS: Laddove necessario i commenti potrebbero venire accorpati o modificati senza alterarne, però, il significato.

LA STAMPA DELL'EPOCA...

Nei riquadri come questo andrò ad analizzare come quel determinato gioco venne recensito dalla carta stampata dell'epoca e, se possibile, andrò anche a comparare le recensioni scritte all'uscita del gioco per capire ancora più a fondo come quel titolo venne **accolto**: fu compreso appieno? Fu sottovalutato... o forse sopravvalutato? O magari un grande classico venne colpevolmente ignorato?







Le pagine che avete virtualmente tra le mani sono state realizzate grazie alle donazioni dei seguenti "Antagamers"

STEFANO PICCINNI, DANIELE PINCHERA, LUCIANO ZENI, ROBERTO DE DOMENICI, ANDI LOCA, PIERO, STEFANO ROSELLINI, Alessandro Socci, Carlo, Daniele, Davide Gambacciani, Fabrizio Lodi, Leonardo Moro Moretti, Roberto Barabino, Roberto Lari, Roby, Umberto De Tomi, Ciro, Costantino Apostolakis, Fabio Talpone, Francesco Anedda, Giuliana Dea, Mario Ciciotti, Matteo, Maurizio Faccin, Paolo Panzarasa

E un ringraziamento particolare per il supporto a
www.retroedicola.com
Gameplay Retrogame World
Il gruppo Facebook "Il Tempio dei Videogames"

Per qualsiasi comunicazione potete scrivere al seguente indirizzo:
antagamers99@gmail.com

MATTEL ELECTRONICS

INTELLIVISION

PRIMA PARTE

LA STORIA DELLA CONSOLE

Correva l'anno 1977 quando alla Mattel si resero conto che il mercato delle console poteva rappresentare un'ottima opportunità di guadagno: i primi incoraggianti risultati di vendita dell'Atari VCS e le floride previsioni di un bacino di utenza sempre più vasto convinsero l'azienda che la produzione di una propria console da gioco si sarebbe potuto rivelare un ottimo investimento.
La divisone Mattel Electronics cominciò così a progettare una macchina che, nelle intenzioni della compagnia, avrebbe dovuto surclassare sia per grafica che per esperienza di gioco quanto offerto dal VCS, unico vero concorrente che Mattel riteneva di dover temere.
Inizialmente l'azienda si orientò verso la scelta di un processore prodotto da National Semiconductor, ma questo risultò molto costoso e si cercò quindi di riuscire ad ottenere delle modifiche che lo rendessero più economico. Allo stesso tempo la APh Technological Consulting, azienda che stava collaborando al progetto, suggerì invece un processore a 16 bit della General Instrument che, però, mostrava dei limiti tecnici sui quali sarebbe stato necessario intervenire per poterlo rendere ottimale allo scopo.
Alla fine del 1977, proprio grazie alla realizzazione delle modifiche richieste, venne scelto il chipset General Instrument e la console cominciò a prendere forma attorno ad esso lungo tutto il 1978, fino a quando Intellivision venne presentata al pubblico durante il Chicago CES a gennaio 1979.
Problemi nella produzione dei componenti costrinsero però Mattel ad un lancio posticipato al 1 giugno 1979 e limitato ad alcune regioni "test" degli USA. Mattel riuscì quindi a distribuire la console su tutto il territorio Americano solo verso la fine di quell'anno, dando un vantaggio ad Atari che, nello stesso periodo, approfittò di quel lasso di tempo per consolidare la sua posizione nel mercato interno.
Mattel Electronics aveva però alcune frecce al suo arco che non esitò ad utilizzare. Prima di tutto mise in campo una campagna pubblicitaria di un certo peso in termini di budget e poi, cosa non secondaria, i giochi per Intellivision erano nettamente più belli di quelli della concorrenza, dettaglio che il marketing Mattel non esitò a sfruttare.
E' bene ricordare che in USA le pubblicità comparative erano legittime e così fioccarono sulle reti americane spot nei quali Intellivision ostentava senza mezzi termini questa superiorità tecnica.
Così, per quanto il vantaggio di Atari negli Stati Uniti sia sempre rimasto netto, è innegabile che Intellivision fu il primo vero concorrente per il VCS non solo in madrepatria, ma soprattutto nei mercati esteri dove i sistemi arrivarono quasi contemporaneamente e dove Mattel poté sfruttare radici già ben salde nel mondo dei giocattoli (proprio come in Italia).



In una sola immagine vediamo bene console, controller e cartucce… una raffigurazione che trasuda "anni 70" da ogni pixel e che ci piace proprio per questo!



Il "Keyboard Component" che tanti problemi diede a Mattel: trovarne un esemplare completamente funzionante oggi è assai raro: si dice ne siano state prodotte solo 4000 unità.

Altra freccia che Mattel utilizzò inizialmente per vendere più della concorrenza (ma che più che freccia, si rivelò un boomerang) fu la promessa che Intellivision sarebbe stato venduto da subito con la possibilità di acquistare una apposita tastiera per farlo diventare un computer. Tale espansione, inizialmente prevista a 165 Dollari ed in uscita alla fine del 1979, arrivò poi solo alla fine del 1981 e ad un prezzo di 600 dollari!
Problemi ingegneristici, carenza di approvvigionamento hardware e una scarsa affidabilità ne ritardarono costantemente l'uscita e impedirono anche la sua distribuzione nei negozi una volta realizzata.
Furono pochissime infatti le unità ad arrivare sugli scaffali e in pratica alla fine venne venduta solo agli utenti che scrissero a Mattel per richiederla (o per lamentarsi della sua mancata uscita).
Tutta questa situazione attirò l'attenzione della Federal Trade Commission (FTC), che iniziò a indagare Mattel Electronics per frode e pubblicità ingannevole. A metà del 1982 la FTC ordinò a Mattel di pagare una multa mensile (pare di 10.000 Dollari) fino a quando il prodotto non fosse stato largamente disponibile nei negozi americani.
La risposta di Mattel non si fece attendere: il prodotto Kyboard Component venne cancellato garantendo (con accordi presi proprio con la FTC) notevoli agevolazioni sui rimborsi da fornire ai clienti che lo avevano già acquistato, mentre al contempo venne annunciato l'ECS (Entertainment Computer System), un sistema concettualmente simile, ma meno performante e più economico.

L'ECS fu la soluzione di ripiego che Mattel introdusse per trasformare comunque Intellivision in un computer: peccato che quando uscì nei negozi Mattel stessa non credesse più a questa espansione, abbandonandola al suo destino.



Nonostante questo passo falso, anno dopo anno il successo della console crebbe: dalle 175.000 unità vendute in America nei primi dodici mesi si arrivò ai due milioni del 1982, spinti anche dal lancio effettuato in Europa.
Si stima che Mattel riuscì, nel biennio '82-'83 a presidiare il 22% del mercato USA, una quota notevole considerato l'antagonista con il quale si stava confrontando.

La crisi del 1983 che colpì l'industria americana dei videogame travolse però questa "prima" console war proprio nel pieno del suo svolgimento.
Un vero peccato, perché Mattel ci si stava mettendo proprio di impegno: non solo nella prima



Intellivision II uscì solo negli USA ed in Brasile.
Oltre ad essere più economica, presentava anche qualche rettifica a livello ingegneristico, in particolare per i controller, ora scollegabili dalla console (seccante difetto di progettazione del primo modello).



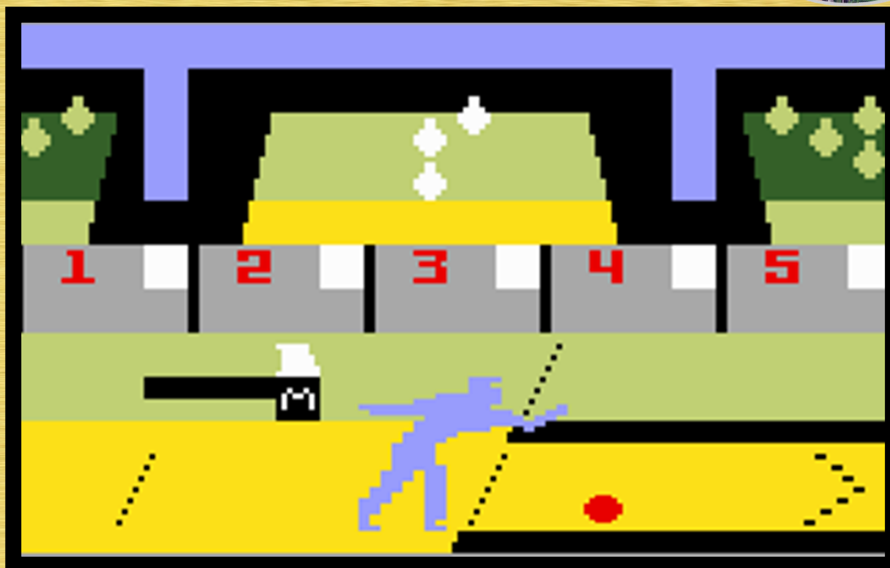
metà del 1983 aveva messo in commercio Intellivision II, una versione che oggi definiremmo "slim" della prima console, ma aveva già in cantiere Intellivision III, evoluzione hardware retro compatibile che avrebbe migliorato di molto le specifiche tecniche della piattaforma e consentito all'azienda di confrontarsi con le nuove macchine in arrivo sul mercato come Atari 5200 e Colecovision.
A dirla tutta, però, Mattel aveva cominciato a progettare il "vero" successore dell'Intellivision già nel 1981, immaginandolo spinto da un processore Motorola 68000 come CPU e un chip 16 bit per la grafica.
Il progetto, nome in codice "Decade" (oggi conosciuto anche come Intellivision IV), avrebbe dovuto traghettare l'azienda verso il decennio successivo.
Sentir dire che Mattel si stesse già impegnando ad inizio anni ottanta per arrivare ad essere protagonista nel 1990 denota una grossa convinzione - almeno in quel momento - circa la convenienza a lungo termine del mercato nel quale erano riusciti ad entrare con tanta efficacia.
Ma come abbiamo ricordato poco sopra, il crash USA dei videogame arrivò e non risparmiò nessuno.
Se Atari ne uscì con le ossa rotte e, nel giro di qualche mese, si ritrovò smembrata, Mattel cercò di resistere ma, di fronte al perdurare di perdite notevoli considerò che il mercato non si sarebbe più ripreso e bloccò lo sviluppo di Inty III e IV.
Inizialmente pensò di convertire la divisione Electronics alla sola realizzazione di software, ma alla fine ritenne più conveniente svendere tutto il pacchetto Intellivision per "soli" 20 milioni di dollari nel febbraio 1984.

Ad acquistare Intellivision fu Terrence Valeski, ex vicepresidente del settore marketing di Mattel Electronics il quale era convinto che, superato il periodo nero del crash, il mercato avrebbe avuto un ritorno di interesse per le console.
Trovati quindi una serie di investitori e fondata INTV Corporation (inizialmente chiamata Intellivision Inc.) continuò la distribuzione dei giochi attingendo alle scorte già prodotte da Mattel. Una volta terminate cominciò a stampare nuove edizioni delle cartucce, ma questa volta sotto il marchio INTV.
Lo stesso schema venne seguito con l'hardware: una volta esauriti gli Intellivision I/II rimasti nei magazzini, cominciò a produrre il proprio sistema Intellivision, chiamato INTV System III.
Effettivamente quanto ipotizzato da Valeski circa il mercato si rivelò corretto e tanto bastò perché INTV riuscisse a sostenersi attraverso questa strategia.
Avendo poi a disposizione alcune ROM di giochi non pubblicati da Mattel (ma praticamente finiti) ed altri prototipi già ad uno stato avanzato di realizzazione, la società azzardò anche il rilascio di nuove cartucce, una scelta che si rivelò azzeccata e che andò ulteriormente ad allargare il parco giochi della macchina.
Sull'onda dell'entusiasmo, nel 1987, INTV resuscitò anche il progetto dell'Intellivision III, annunciando che sarebbe tornato come INTV System IV.
Purtroppo la realtà era che l'azienda non aveva le spalle sufficientemente larghe per rendere reale questo progetto che non arrivò mai nemmeno ad



Inspiegabilmente INTV nel 1985, per il suo System III, riesumò la prima versione di Intellivision piuttosto che la seconda , tornando quindi anche ad avere i già noti problemi della scarsa lunghezza cavi dei controller saldati direttamente alla console.

essere mostrato come prototipo.
Vincolata ad un hardware obsoleto, INTV tirò a campare come poté fino al 1991, anno nel quale cessò la propria attività e, con essa, pose fine anche alla gloriosa storia commerciale di Intellivision.



Una immagine del primo titolo realizzato dai Blue Sky Rangers di Intellivision (in questo caso una collaborazione tra Mike Minkoff e Rick Levine).

I GIOCHI

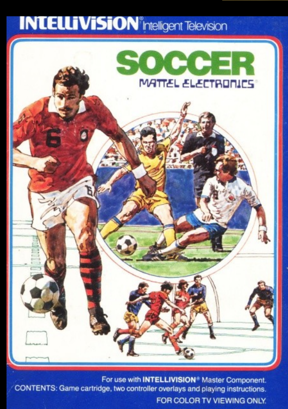
Nel 1979 Intellivision arrivò nei negozi con un buon numero di giochi e garantendo un0uscita costante di nuove cartucce. Nel primo anno di vita infatti la console offrì al pubblico 8 cartucce, che divennero in totale 19 nel corso del 1980.
Una cosa generalmente poco nota è che questi primi software non vennero realizzati da Mattel ma dalla APh Technological Consulting: tra questi vi furono anche parecchie cartucce che sarebbero divenute dei veri e propri "classici" per il sistema, come i titoli sportivi dedicati a baseball, football, soccer e golf.
Fu in realtà solo nel 1981 che arrivarono sul mercato le prime produzioni realizzate internamente da Mattel la quale, rinfrancata dal successo commerciale della piattaforma, aveva nel frattempo ritenuto vantaggioso cominciare a sviluppare internamente il software della propria console. Per fare questo assunse un primo team di programmatori (Mike Minkoff, Rick Levine, John Sohl, Don Daglow) che divennero presto noti come i "Blue Sky Rangers". Oltre a questo nome in codice con il quale vennero identificati per mantenerne l'anonimato, il loro lavoro fu spostato in una sede distaccata della azienda, appositamente allestita e tenuta segreta ai più.

Tutta questa riservatezza era giustificata dalla paura di Mattel di vedersi soffiare via i propri talenti dalla rivale Atari che, con la classica valigia piena di soldi, avrebbe potuto convincere i loro artisti digitali a tradire Intellivision.
Giusto per curiosità, ricostruendo lo storico delle date di lancio dei giochi Mattel riportate in rete, sembra confermato che il primo titolo di questo team ad arrivare nei negozi fu PBA Bowling. Certo per il pubblico non ci fu alcun cambiamento percepibile in quanto l'estetica delle confezioni, sempre curata da Mattel, rimase identica a prescindere che il gioco fosse stato sviluppato internamente o da APh, ma storicamente è senza dubbio un fatto degno di nota.

A proposito delle scatole che racchiudevano i giochi della console, a queste venne assegnato uno specifico colore a seconda del genere di programma contenuto al loro interno:

Serve dire che nel 1980 questa era una signora grafica? Unico lato negativo di tutti i primi giochi sportivi a squadre dell'epoca fu la necessità di un amico per giocarli: la poca capienza della ROM presente nelle cartucce, molto costosa alla fine degli anni settanta, impedì l'inserimento di una IA per il single player.

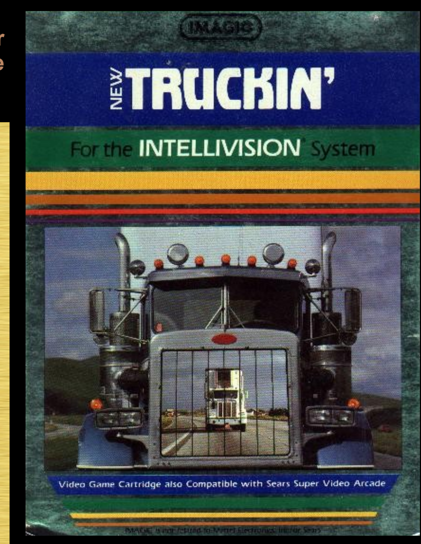












Il trittico di giochi Imagic citato nell'articolo e, per l'occasione, anche la cover di Truckin', che ci permette di vedere il design delle confezioni di questa etichetta.

AZZURRO = sportivo
ROSSO = azione
VIOLA = strategia
BLU = fantascienza
VERDE = casinò e azzardo
ARANCIONE = educativi
BORDEAUX = arcade

Tale distinzione cromatica venne meno già nell'ultimo periodo di vita di Intellivision sotto Mattel e poi completamente abbandonata da INTV, ma possiamo dire senza problemi che quasi tutti i titoli Mattel fino al 1983 rispettarono questa regola, diventando essa stessa un tratto distintivo della piattaforma.

I programmatori al lavoro sui giochi Intellivision, inoltre, dovettero fare "di necessità virtù" e avendo poche conversioni arcade su cui lavorare (i diritti di quasi tutto ce li aveva in effetti la concorrenza) si ingegnarono per realizzare programmi il più possibile originali ed interessanti, spinti da un hardware che si rivelò terreno perfetto per sperimentare nuove soluzioni, come dimostrato - tra le altre - dalle due cartucce dedicate ad AD&D o dal gestionale Utopia.

Ovviamente il successo della console spinse anche le software house nate nei primi anni ottanta, inizialmente impegnate solo sul VCS, a guardare con interesse Intellivision, cominciando la produzione di cartucce per la piattaforma.

In particolar modo Imagic, che aveva accolto anche alcuni insoddisfatti programmatori della Mattel, si rivelò capace di porre una serie di titoli esclusivi per la console, catturando al meglio le peculiari caratteristiche della macchina.

Tra i giochi pubblicati nelle brillanti confezioni argentate di questa software house vale la pena ricordare il trittico Microsurgeon, Dracula e Truckin', prodotti ancora oggi considerati tanto coraggiosi quanto unici.

Con un totale di 16 giochi rilasciati tra il 1982 e 1983 è proprio Imagic a potersi fregiare del titolo di maggior produttore di cartucce compatibili Intellivision "esterno" a Mattel.

Anche Activision seguì la medesima strada, ma con meno convinzione, tanto che i titoli pro-



Il primo Pitfall!, dopo l'incredibile successo su VCS, arrivò anche su console Mattel. L'attenzione per la qualità che rese famose le produzioni Activision venne mantenuta anche per la console Mattel.



Burger Time e Intellivision divennero un binomio quasi inscindibile: se nominavi uno pensavi immediatamente all'altro.

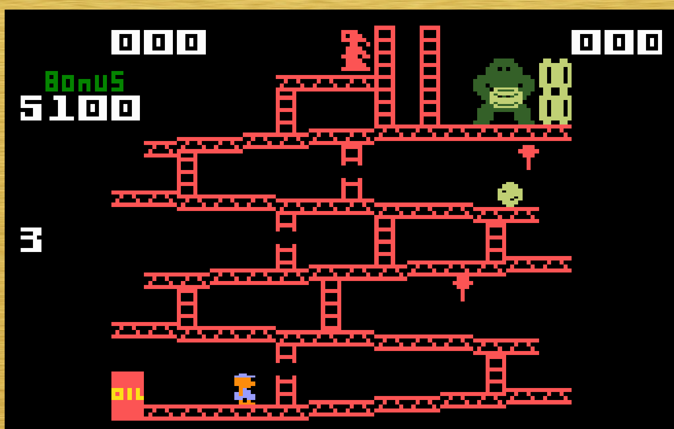


A dispetto della grafica per forza di cose molto ridotta, la conversione di Commando prodotta da INTV nel 1987 si lascia giocare egregiamente.

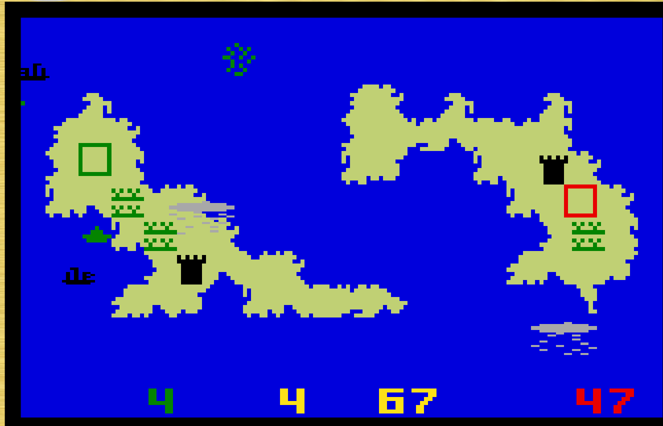
dotti furono solo sette. La strategia commerciale della casa dell'arcobaleno fu un po' diversa, alternando conversioni di giochi di successo, come River Raid e Pitfall!, a prodotti originali come Happy Trails e Worm Whomper, ottenendo comunque risultati molto buoni.

Altre etichette vollero prendersi la loro bella fettina di guadagni e quindi arrivarono anche giochi Parker, Coleco e perfino conversioni realizzate dalla acerrima rivale Atari.
Leggenda vuole che mentre i tre titoli rilasciati da Atari si rivelarono dei buonissimi lavori (Pac-Man, Defender e Centipede) e quelli Parker mediamente buoni, quelli realizzati da Coleco risultarono invece piuttosto svogliati e graficamente poco attraenti.
Le malelingue sostengono che fosse in realtà una strategia calcolata e voluta proprio da Coleco per dimostrare agli utenti Intellivision quanto il loro hardware fosse meno valido rispetto al Colecovision.
In realtà non sappiamo quanto fondamento ci sia in questa diceria, ma se fosse vero si tratterebbe di uno dei piani marketing più perversi e malsani della storia.

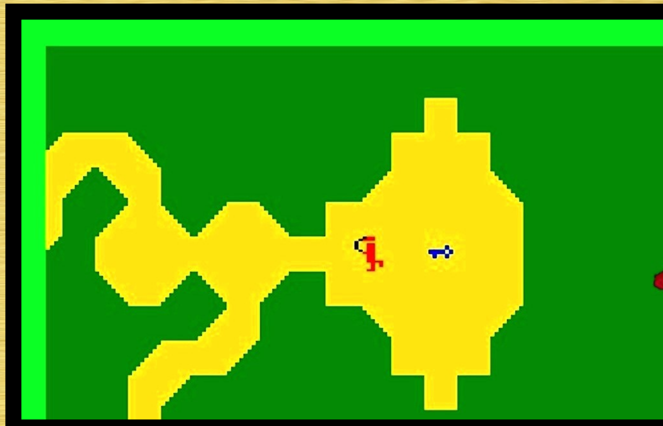
Con il passaggio a INTV seguito al crack del 1983 è stato già detto come la nuova proprietà di Intellivision si fosse inizialmente limitata a distribuire i "classici", al limite ristampando i titoli più richiesti una volta esauriti gli stock Mattel. Solo in un secondo momento si decise il rilascio di nuovi prodotti, scoprendo un interesse ancora alto dei possessori della console per giochi inediti.
A tal proposito, avendo in casa una marea di prototipi ereditati dall'acquisto del marchio, spesso in avanzato stato di programmazione e mai rilasciati, l'impegno di INTV fu quello di completare questi programmi e commercializzarli, riesumando (è il caso di dirlo) titoli come Dig Dug, Thunder Castle e Tower of Doom (terzo titolo della serie AD&D rimasto fino a quel momento incompleto). Altra strategia adottata fu quella di prendere i primissimi titoli sportivi e, potendo finalmente stiparli in memorie di taglio maggiore, riproporli con l'aggiunta del gioco in singolo e con un numero



I primi a rimanere sorpresi dalla pessima qualità del Donkey Kong di Coleco su Inty furono i programmatori stessi della Mattel al punto che quattro di loro (Bill Fisher, Steve Roney, Mark Urbaniec e Keith Robinson) pregarono la direzione di autorizzarli a programmare la propria versione di Donkey Kong solo per dimostrare alla stampa cosa poteva fare Intellivision se utilizzato con competenza. I quattro erano infatti fiduciosi di poter mettere insieme una versione del gioco perfino migliore di quella ColecoVision.
Purtroppo la dirigenza Mattel non diede loro il permesso di farlo. Peccato, sarebbe stata una dimostrazione molto interessante.



Utopia è considerato il capostipite dei giochi di costruzione e gestione: il fatto che questo genere, oggi molto diffuso su PC sia invece nato su console è bizzarro, ma dimostra ampiamente le possibilità offerte dal controller studiato da Mattel.



AD&D è un altro esempio di quanto il gameplay di un gioco potesse essere reso vario e coinvolgente grazie all'uso della pulsantiera del controller: in questo titolo, infatti, era possibile scoccare le frecce in direzioni diverse da quella nella quale il protagonista era rivolto riuscendo a non far pesare il limite hardware disco/pulsantiera citato nell'articolo.

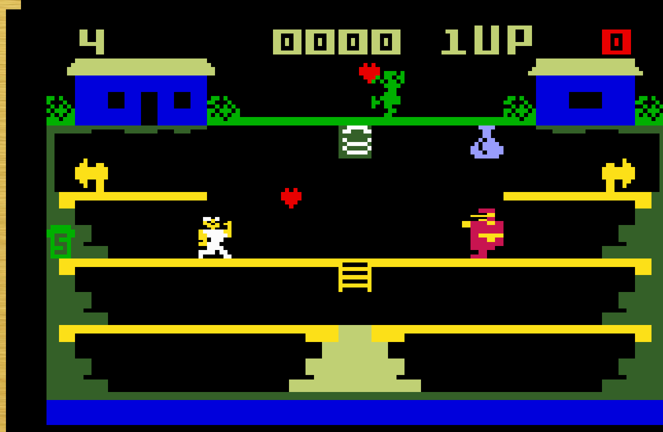
maggiore di opzioni, spacciandoli comunque per nuovi giochi (ad esempio Slam Dunk: Super Pro Basketball e World Championship Baseball).
Un terzo e ultimo filone fu invece quello più "prevedibile", cioè la pubblicazione di titoli completamente programmati da zero, come Pole Position e Commando.
Bisogna riconoscere che queste politiche di sviluppo software di INTV furono scaltre e riuscirono a tenere in vita l'interesse dei giocatori verso il catalogo della macchina ancora per qualche anno, risultato che, con ogni probabilità, fu il massimo che potessero ottenere con le loro risorse.

Alla fine del ciclo commerciale della console, durato dal 1979 al 1991, il catalogo Intellivision poteva contare un totale di 115 titoli commercializzati tra Mattel, INTV e produttori esterni… di certo molti meno della rivale Atari VCS/2600, ma contraddistinti da una qualità decisamente superiore.
E' doveroso specificare che il conteggio appena fatto considera solo le cartucce utilizzabili sulla console in versione "liscia" perché, come vedremo nel prossimo numero, una decina di altri giochi vennero pubblicati per sfruttare tanto ambiziose quanto sfortunate espansioni hardware (oltre alla già citata Keyboard Component).

LA POTENZA E' NULLA SENZA CONTROLLER

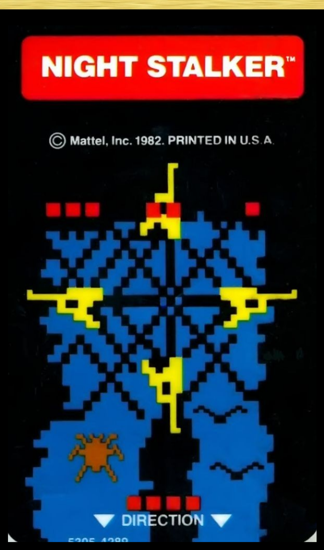
Croce e delizia degli utenti Intellivision, il controller pensato per questa console fu già all'epoca al centro di notevoli discussioni tra i videogiocatori: c'era chi lo trovava meraviglioso e perfino migliore del classico joystick (di solito i possessori della console che ci passavano sopra le ore) e chi lo trovava talmente scomodo da ritenerlo ai limiti dell'inutilizzabile (di solito gli amici che provavano la console per qualche minuto).
La realtà, probabilmente, stava nel classico "mezzo": prendendoci la mano il controller aveva degli innegabili punti di forza ma, pur con tutta la buona volontà del mondo, rimaneva piuttosto scomodo per gestire per

Popeye in versione Inty manteneva una aderenza all'originale da sala piuttosto buona. Con l'occasione notiamo anche che le confezioni Parker per la macchina Mattel avevano una colorazione dorata e non argentata come quelle per 2600.









Qui sopra potete ammirare il primo controller Intellivision, mentre a destra c'è la riproduzione della overlay da infilare sui tasti fornito con il gioco Night Stalker.

certe tipologie di titoli, specie quelli di azione.
Ma cosa accidenti rendeva questo pezzo di plastica rettangolare così divisivo e controverso?
Già solo guardandolo spiccavano due elementi piuttosto curiosi: la pulsantiera a 12 tasti collocata nella parte centrale e il disco direzionale posizionato sotto di essa.
Se la prima faceva sembrare la periferica un telefono portatile, il secondo nascondeva in realtà le funzioni della classica leva di comando tanto cara ai videogiocatori dell'epoca. A differenza però di tutti i joystick in circolazione, il disco direzionale Intellivision prevedeva 16 posizioni al posto delle classiche 8, permettendo così movimenti diagonali molto più precisi.
A questi elementi si aggiungevano poi 2 pulsanti sul lato sinistro, replicati anche sul lato destro. In realtà quelli superiori avevano la stessa funzione, mentre quelli inferiori rimandavano a comandi diversi.
Questa conformazione così studiata permetteva l'utilizzo del controller anche ai mancini, particolare non sempre tenuto in considerazione dai designer dell'epoca. Peccato però che proprio i pulsanti laterali superiori, spesso assegnati alla funzione di "sparo", venissero utilizzati con l'indice grazie ad una postura delle dita che tendeva ad affaticare velocemente la mano (destra o sinistra che fosse).
La cosa ironica è che se gli ingegneri Mattel avessero pensato ad un utilizzo "orizzontale" del controller, collocando i pulsanti laterali sui dorsali, avremmo avuto un vero e proprio joypad in anticipo sui tempi, sicuramente molto più comodo da tenere tra le mani.
Altro dettaglio problematico fu che queste periferiche (sia nel primo modello della console che in quello INTV) disponevano di un cavo piuttosto corto e non erano scollegabili dalla macchina: se uno dei controller si fosse guastato finiva in assistenza tutta la console… non proprio il massimo della vita.
Altro limite tecnico era dato dall'impossibilità hardware di gestire l'input contemporaneo del disco e del tastierino numerico: la periferica poteva gestire un solo comando tastiera/disco alla volta, problema che diventava abbastanza palese in quei titoli dove proprio al tastierino venivano assegnati i comandi di fuoco (come nel classico e comunque bellissimo Night Stalker).

Ora, al netto di queste magagne, i controller si rivelarono invece molto adatti a gestire titoli dedicati a giochi di carte e casinò, prodotti educativi e sportivi. Ma anche alcuni titoli di guida o bellici si giocavano con grande facilità. Inoltre il numero esageratamente alto di tasti disponibili aiutò i programmatori ad inserire opzioni e controlli che sarebbero stati inimmaginabili sulle altre piattaforme (come i joystick del rivale Atari VCS e il loro singolo pulsante di fuoco).

Ultima nota doverosa per un'altra caratteristica peculiare della macchina Mattel: le overlay da infilare nel controller, utili per indicare chiaramente lo scopo di ciascuno dei pulsanti del tastierino, considerato che il loro uso poteva essere diversissimo da titolo a titolo e, a volte, alcuni di essi risultavano perfino inutilizzati. Per questo ogni confezione normalmente ne aveva al suo interno due e, sarà forse superfluo farvelo notare, come oggi siano una delle cose più ricercate dai collezionisti di giochi Intellivision. Trovarne di ben tenute oggi nell'usato, infatti, è raro. Se presenti (cosa non scontata), sono spesso pesantemente usurate dall'utilizzo, tanto che molti possessori e collezionisti di Intellivision preferiscono stampare ed utilizzare delle copie per preservare gli originali. ■

Kangaroo

Kangaroo è un arcade giapponese marchiato Sunsoft che, nel 1982, riuscì a farsi notare nel trafficato mondo dei coin-op dell'epoca grazie ad una grafica simpatica e abbastanza ispirata, qualità che riusciva a nascondere, in verità, uno schema di gioco che non brillava certo per originalità. Il titolo infatti era un platform a schema fisso che richiamava lo schema di gioco del classico Donkey Kong e che vedeva la protagonista (in questo caso una mamma canguro) impegnata a scalare il livello per raggiungere il suo cucciolo rapito da delle dispettose scimmie.

Ok... non c'era un carpentiere e al posto di una sola grande scimmia dovevate fronteggiare molte più scimmiette di dimensioni inferiori che vi tiravano torsoli di mela, ma alla fine il gioco era quello.

A differenziarlo un minimo dal suo ispiratore la mamma canguro era dotata di due bei guantoni da box con cui scassare di mazzate i fastidiosi primati e respingere le mele scagliate contro di lei. Era inoltre possibile evitare i "proiettili" nemici chinandosi e saltando, concedendo così al giocatore qualche opzione in più che poteva appagarlo offrendogli approcci e stili diversi per realizzare il punteggio più alto.

Come nei classici dell'epoca, inoltre, si poteva raccogliere frutta sparsa sulle varie piattaforme per accumulare punti aggiuntivi e gli schemi, che nell'arcade erano quattro, andavano affrontati in sequenza per poi ricominciare daccapo, solo con un livello di difficoltà più elevato.



Il primo, il secondo e il quarto schema erano molto simili e, come già accennato, chiedevano a mamma canguro di salire verso la parte alta dello schermo per salvare il proprio cucciolo: l'unica cosa che cambiava era, in sostanza, la disposizione delle piattaforme.

Nel terzo schema, invece, il piccolo era trattenuto in una gabbia sorretta da un totem di scimmiette che dovevano essere prese a cazzotti per far scendere la gabbia ad una altezza utile per poter liberare il "cangurino".

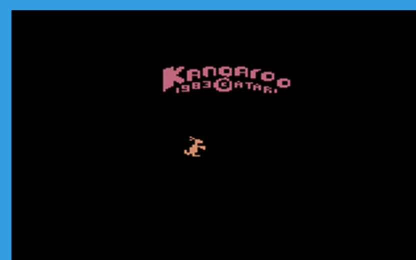
All'interno di questi schemi di gioco faceva la sua comparsa ogni tanto anche una scimmia



Il primo schema su VCS 2600 nella sua estrema semplicità. E' vero che il "downgrade" grafico rispetto al coin-op era prevedibile... ma per un gioco che basava tanto del suo fascino sull'aspetto, questo fu un grandissimo sacrificio.



La confezione del titolo per 2600... all'epoca si vedeva un po' dappertutto. L'impressione è che il marketing Atari puntò davvero molto su questo titolo.



Il titolo su 2600 godeva anche di una piccola introduzione a schermo.

più grande, anch'essa dotata di guantoni, che oltre a cercare di colpire il nostro avatar, poteva anche rubare i suoi guantoni, rendendo mamma canguro incapace di colpire i nemici per un certo periodo di tempo.
Ad essere onesti la realizzazione tecnica di questo arcade non faceva gridare al miracolo in quanto presentava qualche incertezza nel mostrare molti personaggi su schermo (leggi: sfarfallamenti evidenti), ma alla fine il pubblico sembrò comunque apprezzare il gioco abbastanza da convincere Atari ad ottenne i diritti per poterlo convertire sulle proprie piattaforme domestiche: 2600, 5200 e la famiglia 8 bit dei suoi computer.

Per quanto riguarda il piccolo di casa Atari, quel VCS all'epoca appena ribattezzato 2600, la conversione venne curata da Kevin Osborn, medesimo programmatore anche del porting di Joust, altra macchina arcade molto famosa all'epoca. Ma se nel caso di Joust il risultato fu effettivamente ottimo per effetto del gameplay molto particolare che si riuscì a mantenere inalterato sul 2600, per Kangaroo il discorso fu un pochino diverso: la grafica accattivante e fantasiosa del coin-op dovette scendere a compromessi molto pesanti, perdendo completamente fondali e gran parte della caratterizzazione dell'originale. Giusto per dare un'idea del downgrade operato, i torsoli di mela divennero su questa console dei semplici quadratini.
A ciò si dovette aggiungere anche il taglio del terzo schema, quello maggiormente "particolare", e la totale assenza della grande scimmia pugile, temibile antagonista che compariva nell'arcade.
Va comunque riconosciuto che il buon Osborn riuscì a mantenere una giocabilità del titolo più che buona, ma del Kangaroo originale rimase forse troppo poco sotto il profilo estetico e di gameplay, rendendo il porting meno vario e divertente dell'originale.
Ciò nonostante - complice anche un certo battage pubblicitario - questa cartuccia vendette molto bene, con circa 720 mila copie piazzate che oggi lo pongono al quarantesimo posto dei titoli più venduti per questa con-

Alessandro Socci
È uno di quei giochi che trovavo sempre nei negozi di giocattoli, ma alla fine compravo sempre altro (Atari 2600).



Il secondo livello presentava un numero di piattaforme decisamente più complesso.



Il terzo livello che, come detto, nell'arcade era in realtà il quarto.



LA STAMPA DELL'EPOCA...



VIDEO GIOCHI

Ad aprile 1983 Video Giochi recensisce il coin-op di Kangaroo ed è una occasione interessante per percepire il sentimento con il quale l'arcade venne accolto dagli appassionati dell'epoca.
Ad essere interessante è l'inizio dell'articolo nel quale si evidenzia come Kangaroo sia da mesi nella lista dei titoli più giocati nei bar e lascia intendere, quindi, come questa recensione sia quasi obbligata da una fama che sembrava aver colto di sorpresa anche gli addetti ai lavori. I motivi di questo "*discreto successo*" - così definito dal redattore - sono da ricondurre alla sua semplicità, al fatto di essere un gioco divertente, ma anche alla "*grafica curata*" e ad un *"soggetto originale"* (originalità data più che altro dall'animale protagonista e non dal gameplay)

Ad ottobre 1984 la stessa testata di Video Giochi ci propone la recensione per Atari 2600 con una tempistica che sembra indicare un certo ritardo di arrivo della cartuccia nel nostro mercato rispetto a quello USA. L'articolo a firma di Andrea Verona comincia subito associando il titolo originale ai giochi "di risalita" alla Donkey Kong (nota interessante: il protagonista di questo gioco nel 1984 veniva già identificato come Mario, nonostante il titolo originale non prevedesse quel nome), mentre per il resto si sottolinea come la conversione su 2600 abbia tre livelli invece di quattro ma presenti comunque "*un'elevata veste grafica*". Al termine dell'articolo, che spiega per filo e per segno il sistema di gioco e le modalità per guadagnare i punti, oltre a fornire qualche consiglio su come affrontare i vari schemi, arrivano le conclusioni: la perdita di un livello non viene vista come un grande sacrificio e questo Kangaroo in versione domestica "*non ha risentito particolari limitazioni… è un buon gioco… e chi lo amava la bar potrà ugualmente divertirsi, mentre chi lo odiava potrà con calma iniziare ad apprezzarlo.*" Sappiamo che VG non era particolarmente severa nel giudizio, ma forse qui un minimo di critica in più non avrebbe guastato perché oggettivamente qualche problemuccio questa conversione lo mostrava già all'epoca.





Scansioni riviste: www.retroedicola.com (VIDEOGIOCHI)

ATARI 5200

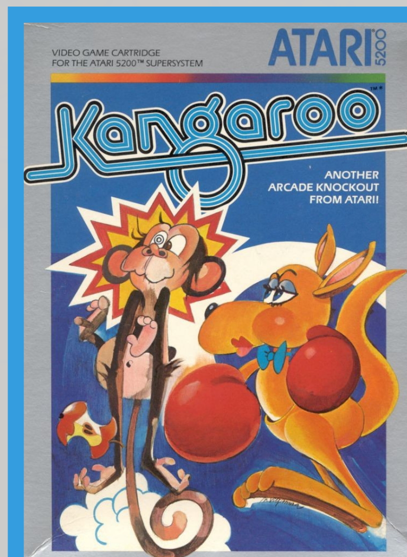


Il 5200 riusciva senza dubbio ad aggiungere qualche gradito dettaglio grafico, ripristinando anche il 3° livello sacrificato nella versione 2600.
Colpevolmente assente anche qui, però, il "gorilla pugile" dell'arcade.
In buona sostanza Kangaroo su questa macchina risulta un discreto surrogato dell'originale, pur dando l'idea che qualcosa in più si sarebbe potuto fare.

ATARI 8BIT



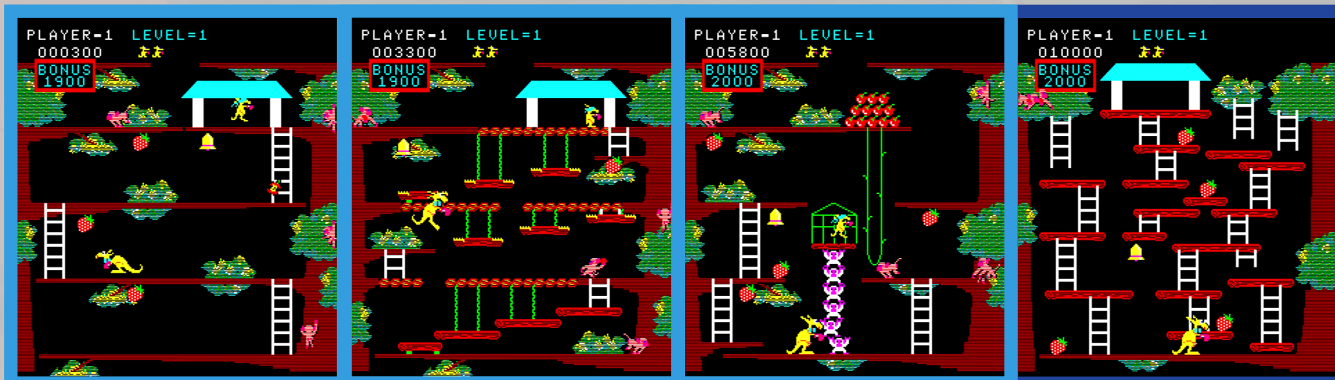
Giusto per farvi vedere che su computer Atari 8 bit il gioco era pressoché identico a quello 5200 (e in fondo non ci stupiamo visto che l'hardware era praticamente lo stesso).



E ora la questione che sempre vi propongo in questi casi: meglio l'artwork della confezione 2600 o quello della versione 5200 che vedete qui?

sole.

Decisamente più fedele all'originale fu la versione per computer Atari 8 bit che conteneva tutti gli elementi grafici del coin-op, solo con una grafica meno particolareggiata, ma sicuramente più vicina all'arcade considerate le capacità hardware superiori di queste macchine (a cui aggiungiamo anche la conversione per 5200, visto che la console ne condivideva gran parte delle specifiche tecniche).
Lascia un po' perplessi invece



Nelle schermate che potete ammirare qui sopra avete evidenza dei quattro schemi che componevano ogni livello dell'arcade. Approfitto di questo spazio poi per far notare che il titolo, a tutti gli effetti, fu uno dei primi prodotti arcade ad introdurre una protagonista femminile, dettaglio per nulla trascurabile nel 1982.



Un frame del cartone animato... sicuri di volerlo vedere davvero?



Un flayer pubblicitario della versione coin-op.

la mancanza di trasposizioni su altri sistemi, come ad esempio il C64, ma in effetti Atari non ritenne opportuno investire risorse per proporre porting del titolo al di fuori del suo parco macchine del 1983, tanto che Kagaroo non giunse nemmeno su Atari 7800.

E ora qualche curiosità sul gioco:

- una versione a cartoni animati di Kangaroo venne prodotta per il programma Saturday Supercade della CBS, il medesimo in cui venne trasmesso anche il cartone di Pitfall. La qualità non sembra fosse elevata - esattamente come per Pitfall - ma al suo interno venne finalmente dato un nome a mamma canguro (Katy) e a suo figlio (Joey), inoltre vennero aggiunti nuovi personaggi, come il custode dello zoo nel quale vivevano (Mr. Friendly) e il loro caro amico, lo scoiattolo Sidney. L'assenza di VHS o DVD successivi allo show hanno reso questo cartone una rarità (ma qualche puntata - se proprio siete curiosi - si riesce a trovare su Youtube)

- il coin-op conteneva alcuni motivi piuttosto famosi come "American Patrol" durante il gameplay; "Oh! Susanna" alla fine del livello e "Westminster Quarters" quando si suonava la campanella. ■



Kangaroo risente, a mio giudizio, in maniera molto più marcata di altri titoli il "downgrade" necessario ad infilare nel VCS/2600 gli elementi cardine del coin-op. La cartuccia Atari infatti non chiede al giocatore solo di rinunciare a tanta grafica e animazioni, cosa abbastanza comune in questi passaggi di sistema, ma anche di perdere importanti elementi di gameplay come tutto il terzo livello, l'unico che proponeva una variazione allo schema di gioco, o come lo gorilla pugile, uno dei nemici più temibili in sala giochi. Quello che ne esce è un prodotto depauperato di troppi elementi e capace di deludere non solo i fan dell'arcade, ma anche di annoiare rapidamente chi lo dovesse giocare per la prima volta sulla console Atari. Non è un disastro completo, ma ci sono molti titoli su Atari VCS/2600 decisamente più divertenti.



In questo articolo lascio spazio ad un post scritto da uno di voi, cioè dal bravissimo Giuseppe Bianco, uno dei "primi" storici "mi piace" della pagina di Anta-Gamers.
Alcuni anni fa mi fece pervenire la sua la sua recensione di Shadow Of the Beast per Amiga che pubblicai nel giro di pochi giorni sulla pagina Facebook e che venne molto apprezzata dagli utenti.
Mi sembra giusto quindi dare spazio al suo articolo anche nella rivista, provvedendo alle opportune integrazioni relative a questo famosissimo gioco per Amiga.

Colgo l'occasione per ricordarvi che se siete dello spirito giusto e avete voglia anche voi di scrivere una bella analisi del gioco che più amate (basta che abbia più di dieci anni e, preferibilmente, che non sia già stato trattato da AntaGamers) troverà sicuramente spazio qui!

Correva l'anno 1989, un anno cruciale per la piattaforma Amiga, gli home computer a 16 bit dominavano il mercato e i PC/ MSDOS erano ancora lungi dal poter impensierire i nostri beneamati computer casalinghi.
Ricordo che sulle varie riviste capeggiavano molte pubblicità dei computer Atari della serie "ST", specialmente del modello 520 ST, la Commodore pubblicizzava l'Amiga 500 e l'Amiga 2000 (non molto a dire la verità) e ancora tenevano ampiamente banco il Commodore 64 e il Commodore 128.
Erano gli anni nei quali molti utenti Commodore ex "sessantaquattristi" passavano all'Amiga 500, qualcuno al 16 bit Atari. La percezione era che il computer della Commodore fosse una macchina superiore per suono, grafica e animazioni, ma che l'Atari fosse più econo-



Lucio Arboretti
Vabbeh ! Adesso mi avete preso proprio al cuore! Maledetta nostalgia ! Che dire di Beast (Shadow of), noi lo conoscevamo semplicemente come "la Bestia". Titolo tecnicamente incredibile per l'epoca e che mostrò al mondo cosa poteva fare Amiga se messa nelle mani giuste (Capito Tiertex?!?!), come incredibile è la sua difficoltà o, meglio, per essere più tecnici, il suo bilanciamento. Il gioco si lascia infatti esplorare e giocare meravigliosamente almeno per una buona metà, ovvero fino al riemergere dal sotterraneo attraverso il pozzo artesiano. MA (ed e' un ma bello grosso) da quel punto in poi diventa assolutamente difficile e per difficile, intendo non solo molto ostico, ma addirittura bastardo! In particolare il livello del Castello. Già solo raggiungere il portone d'accesso al castello stesso richiede doti sovraumane (bestiali?) ma una volta entrati… "lasciate ogni speranza o voi che entrate".
Letteralmente!
Purtroppo questo minò, ma solo in parte, la bellezza e la spettacolarità del gioco e tutt'ora, esso resta impresso a fuoco vivo nei più bei ricordi di noi che avemmo la fortuna di vivere in prima persona quella esperienza.

Bellissima grafica e in movimento era ancora più impressionante.





Un ponte pieno di nemici può forse fare paura alla nostra Bestia?



Alcune creature nemiche erano senza dubbio disgustose.

mico, con caratteristiche tutto sommato paragonabili e poi... poi aveva quel monitor monocromatico ad alta risoluzione (640 x400) nitidissimo e dall'aspetto professionale, perfetto per il Desktop Publishing (programmi di editoria) e per alcuni programmi professionali (specialmente nel campo musicale). Il tutto rendeva ST appetibile a una certa utenza e gli dava un'aria molto professionale. Per quanto riguarda i giochi, a parte quelli (ancora non molti) appositamente scritti per sfruttare il superiore chip set (l'insieme dei processori atti ad elaborare grafica e suono) dell'Amiga, la maggior parte dei programmi ludici erano più o meno uguali su entrambe le macchine, anzi, spesso venivano programmati sulla macchina "inferiore" (l'Atari ST) e poi "portati" su Amiga senza aggiungere molto.
In questo contesto storico arrivò Shadow of the Beast e tutto cambiò: chi aveva l'Amiga 500 se la poteva ridere ampiamente di quei pochi, strani, possessori di Atari ST.

Shadow of The Beast fu programmato dall'etichetta Reflection (Martin Edmondson e Paul Howarth) e distribuito da Psygnosis avendo in mente l'Amiga fin dalla fase concettuale del gioco, ed infatti venivano sfruttati ampiamente sia il blitter (un coprocessore che copiava porzioni di memoria a velocità fenomenale per l'epoca) che gli sprite hardware di Amiga, oltre al copper (un diminutivo per "coprocessore"), a Paula per il comparto audio e a tutto l'ambaradan di circuiteria dedicata di cui l'Amiga si poteva vantare. Il risultato fu un videogioco di stile arcade-adventure (un po' alla Rastan per intenderci) il cui personaggio principale si muoveva in un paesaggio con un massimo di 12 livelli di parallas-

Luca Caviglione



Giocato su Amiga. Per me, era difficile a livello disumano. Ho anche sempre un po' storto il naso davanti ad alcuni nemici che non sembravano curati quanto il resto del gioco (fondali e parallasse fantastici facevano risaltare molto la qualità di quello che si muoveva in primo piano, nel bene e nel male). Lo ricordo con piacere ma non è mai entrato nel mio cuore. Il seguito è stato un mezzo flop. Ricordo nelle vetrine la scatola "maggiorata" proprio come descritto. Gran bel pezzo.



La sezione shoot'em up dava un po' di varietà al gioco.

LA STAMPA DELL'EPOCA...





K a novembre del 1989 dedica a Shadow Of The Beast una recensione di due pagine nella quale viene subito messo in luce il grosso marketing adottato per questo prodotto con una scatola originale contenente, oltre i classici dischetti, anche una maglietta con la grafica della cover (realizzata da Roger Dean). Viene poi sottolineato come il titolo, essendo stato programmato specificamente su Amiga, ne sfrutti pienamente le caratteristiche tecniche che, senza mezzi termini, sarebbero state ignorate se si fosse dovuto tenere conto anche dell'hardware ST.
Poi via ai dati per impressionare il pubblico: 13 livelli di parallasse, aggiornamento a 50 fps e 128 colori a schermo. Voto finale 885 e una longevità elevata, ma non eterna per la natura stessa del tipo di gioco "arcade" proposto.
Curiosità: viene sottolineato che nessuna conversione è prevista per altre macchine… oggi sappiamo che in realtà l'esclusività su Amiga durerà molto poco.

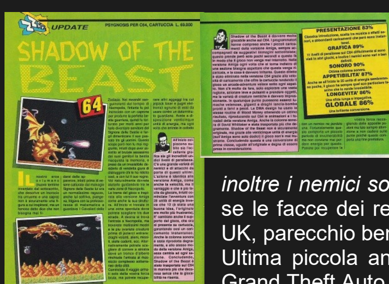




TGM invece il mese precedente, cioè ad ottobre '89, ha portato all'attenzione dei propri lettori la recensione del titolo Psygnosis, assegnando un 97% che è valso a Shadow Of The Beast la medaglia Top Score. Un giudizio esagerato?
Su questo quesito Giuseppe Bianco, autore dell'articolo, ha offerto la sua risposta:"*Secondo me bisogna vederla in retrospettiva: è la fine degli anni '80, il gioco ideale medio non è qualcosa tipo una "profonda" esperienza... il modello principale era il bar e SOTB riassume bene gli anni '80 e il concetto di gioco bidimensionale di riflessi, reazione e memoria in generale: i giochi dovevano essere difficili; bisognava pensare poco e reagire per tempo e d'istinto e a nessuno importava della fine del gioco. La cosa importante insomma era che uno mostrasse di "padroneggiare" il gioco per più secondi possibile*."
Ponendola in quest'ottica si può quindi capire che il voto non è figlio di una svista, ma di una precisa collocazione storica del prodotto.
Chiudiamo anche qui con le altre versioni previste e, contrariamente a quanto avrebbe dichiarato K il mese dopo, per TGM sono già programmate sia la versione Atari ST che quella PC, azzeccando per metà la previsione: su DOS, infatti, il gioco non vedrà mai la luce.



E' il dicembre 1990 e la "Bestia" comincia ad arrivare anche su 8 bit. Ad aprire le danze delle recensioni su Zzap! è lo ZX Spectrum che con una pagina e mezza rende felicissimi tutti i possessori del computer Sinclair, sempre più avaro di soddisfazioni in quel periodo.
Non solo infatti un titolo così famoso è già di per sé un bel colpo, ma il gioco si rivela anche estremamente bello e divertente, guadagnandosi il bollino di gioco caldo e un bel 92% globale, offrendo un livello di difficoltà perfino meglio bilanciato dell'originale.
"*E' SOTB per lo Spectrum, è ben realizzato, ma è anche davvero troppo per il nostro Speccy! Probabilmente il massimo che si potesse fare…*" il commento finale.



La versione C64, presentata come esclusiva su cartuccia, viene valutata da Zzap! a febbraio 1991. Molto apprezzata l'assenza di caricamenti data dal supporto e la scelta di aumentare la vita a 25 unità (dalle 12 originali). Pur non accendendo sperticati entusiasmi questa conversione si prende un globale di 86% venendo definita "*brillante*". Tra i voti spicca il sonoro che raggiunge 90% e la grafica che si ferma appena un pelo sotto, precisamente a 89%, e che viene così commentata "*11 livelli di parallasse che sul C64 difficilmente si sono visti in altri giochi, e inoltre i nemici sono vari e ben definiti*". Da segnalare che la recensione è una traduzione di quella inglese (anche se le facce dei redattori non coincidono con quelli originali) e pertanto rimane sempre il dubbio che la redazione UK, parecchio benevola con Ocean, abbia un minimo pompato l'entusiasmo per questo porting.
Ultima piccola annotazione: ad occuparsi di questa conversione sono i DMA Design… creatori di Lemmings e Grand Theft Auto, oggi noti come Rockstar North (il nome cambiò poco dopo l'uscita di GTA III).





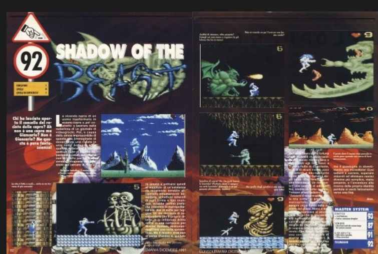






Arriviamo quindi a C+VG che offre una copertura parecchio completa del gioco con ben quattro recensioni dedicate nel tempo a SOTB. Ad essere assente tra queste è proprio quella Amiga, in quanto la testata nel 1989 non era ancora arrivata nel nostro paese. Partiamo quindi proprio dal primissimo numero di C+VG nel nostro paese, pubblicato a gennaio 1991 e nel quale viene proposta la valutazione di SOTB sia per Spectrum che Amstrad che, in una pagina di analisi, ottengono rispettivamente 83% E 82%. Ad aprile 1991 è la volta del gioco per C64 che si guadagna un bel 90% e il bollino di C+VG. Il commento è a firma di Simon Crosignani che chiude la sua analisi con la sentenza "*assolutamente da comprare*". Saltiamo poi ad ottobre dello stesso anno con la recensione della versione Master System: altro bollino C+VG e voto bello alto (94%). Questa volta a valutare il gioco è Fabio Rossi che sottolinea come anche su 8 Bit Sega sia un prodotto imperdibile e, soprattutto, svecchiato anche nel gameplay. Chiude questa carrellata la versione Lynx che a gennaio 1993 prende un altro 90% con annessa medaglia.

Scansioni riviste: www.retroedicola.com (K, TGM e C+VG); www.zzap.it (Zzap!)


92
SHADOW OF THE BEAST


78
SHADOW OF THE BEAST



Per quanto riguarda Consolemania è stato possibile recuperare due recensioni, entrambe lunghe due pagine.
La prima è dedicata alla versione Master System ed è stata pubblicata nel dicembre 1991. L'articolo è a firma di Alex e purtroppo è in alcuni punti davvero difficile da leggere a causa di pessima scelta del fondino. Il voto è pari a 92% e l'unica nota negativa è per un sonoro un po' monotono.
E' invece dell'aprile 1992 la valutazione dedicata a SOTB per Megadrive. In questo contesto il titolo si prende un ben più modesto 78% assegnato da JH. Motivi? Il comparto sonoro non è ben fatto (62%) in quanto c'è un "*costante fruscio di sottofondo*" e "*si poteva fare molto meglio*", inoltre una sola vita e collisioni scadenti lo rendono un titolo meno godibile. Tecnicamente è ben realizzato, ma altre conversioni hanno fatto di meglio a giudizio del recensore.


SHADOW OF THE BEAST



Andiamo adesso su Game Power, cugina "consolistica" di K che, nel gennaio 1992, vede MBF (storica conoscenza del vecchio Zzap!) premiare la versione Master System con un buon 86%.
Nel commento sottolinea come il gioco sia "*bello da vedere ma un po' meno da giocare*" non solo per la difficoltà ma anche per il metodo di comando. Anche la collisione degli sprite viene criticata per la sua imprecisione. Nonostante questi difetti viene però anche sottolineato come, trattandosi di un hardware 8 bit, il lavoro svolto rimanga notevole e alcune modifiche nel gameplay abbiano effettivamente migliorato e svecchiato il prodotto.
L'impressione è che già a due anni dalla sua uscita (o poco più) anche l'originale cominci ad essere visto con un maggiore occhio critico. Bella comunque la frase di chiusura che riassume un concetto verissimo: "*Non si può avere tutto, ma ci si può accontentare del molto.*"


HITS
Shadow of the Beast



Chiudiamo questa carrellata con un ritorno all'originale Amiga attraverso una recensione datata febbraio 1990 comparsa su Guida Video Giochi: Il sistema di valutazione qui è un pochino diverso dalla classica percentuale: il titolo ottiene 5 stelle (il massimo) nelle tre categorie "animazione, grafica e suono", mentre prende un 17/20 su "interesse" (chissà perché non usare le stelline pure qui). Totalmente assente un voto riassuntivo dell'esperienza ludica ma dalla lettura dell'articolo si evince che qualche difetto è presente perché "*mostri e tranelli escono sempre nello stesso punto: basta dunque anticiparli*". Lato tecnico SOTB "*è un exploit tecnico, una vera sfida. I tredici livelli a scrolling differenziale sono d'una stupefacente fluidità, grafica pazzesca… e sprite che non hanno niente da invidiare a quelli del gioco arcade con sottofondi musicali superbi*" ma con tutta questa tecnica *"a farne le spese è l'interesse del gioco: una strategia semplicistica è sufficiente per superare diversi ostacoli.*" Onore a E.F (purtroppo non ho idea del nome completo) che ha firmato l'articolo per essere riuscito a notare dei difetti in un titolo che all'epoca era molto difficile da valutare criticamente senza farsi travolgere dagli eccellenti aspetti grafici e sonori.

Scansioni riviste: www.retroedicola.com (Consolemania, Game Power e Guida Videogiochi)

se, una grafica coloratissima (almeno nell'ambientazione della foresta) e dettagliata.
Il tutto accompagnato poi una musica di sottofondo incredibile ed evocativa (David Whittaker) cucita insieme ad una giocabilità tutto sommato "discreta".

Il gioco ci vede impersonare un certo Aarbron tramutato in bestia da un sortilegio e costretto a servire un certo Maletoth (un nome, un programma) che lo costringe a compiere le atrocità più atroci, le malefatte più malefiche ecc..
Tutto questo finché un giorno il nostro Aarbron non decide di ribellarsi e uccidere il malvagio Maletoth vendicando così il male subito e spezzando l'incantesimo che lo tiene prigioniero in forma di bestia.
Il gioco era formato da un unico lungo livello a scorrimento (la foresta) dal quale attraverso delle "entrate/uscite" si accedeva ad un paio di livelli ad ambientazione interna: andando a sinistra, attraverso una porta in un albero, si entrava nel livello del sottosuolo con annessi mostri e boss vari, mentre viag-



La stupenda (ed enorme) scatola del gioco nella sua prima versione, contenente anche una bella maglietta.



C'erano anche i boss di fine livello? Sì... c'erano!

Un appunto sulla musica, incredibile e di atmosfera, che fu realizzata da David Whittaker, lo stesso prolifico musicista che avrebbe poi firmato memorabili colonne sonore per molti altri giochi famosi. Il brano più distinguibile di Shadow of The Beast resta sicuramente quello della schermata introduttiva, quella con la scritta enorme in rosso sullo sfondo della foresta che scorre fluidissima, e il brano successivo, quello del lungo livello ambientato nella foresta. Due pietre miliari della musica da videogiochi.

Inutile dire che il gioco ebbe un successo incredibile e in qualche modo per un po' "vendette"

giando verso destra si giungeva ad un castello pieno di mostri e fantasmi con annesso sottolivello in stile shoot-em up dove il nostro eroe, armato di laser, doveva farsi strada volando con un jet-pac.
Solo dopo aver preso tutte le chiavi e oggetti dai due enormi livelli interni si poteva riemergere di nuovo nella foresta, questa volta avvolta immersa in un tetro paesaggio notturno per affrontare il boss finale: Maletoth.

ATARI ST

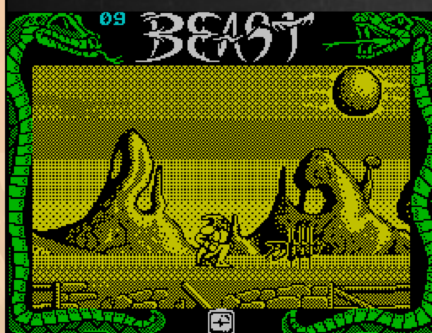


La versione per Atari ST... ad una prima occhiata può sembrare simile a quella Amiga ma non lo è per nulla: meno colori, area di gioco ridotta, scrolling tentennante fanno di questo porting un pallido surrogato dell'originale.
Si poteva fare di più?
Varie demo Atari ST abbastanza famose e visibili anche su YouTube mostrerebbero che qualcosa di meglio si poteva ottenere dall'hardware Atari, anche se bisogna tener conto che una semplice demo può essere molto più veloce in quanto non ci sono meccaniche di gioco da processare.

Dario Badagliacca
Bellissima grafica e musica ma difficoltà troppo elevata



ZX SPECTRUM



Probabilmente chiunque si aspetterebbe un disastro dalla versione per ZX Spectrum per un titolo così pesantemente legato alla sua incarnazione Amiga, ed invece il risultato sulla macchina di Mr. Sinclair è impressionante: grafica e sonoro sono tra i migliori mai visti sulla piattaforma, conditi anche da una giocabilità eccellente. La redazione inglese di Crash lo valutò degno di 92%... un voto che il tempo non ha minimamente ridimensionato.

AMSTRAD CPC



Evidente parente della versione ZX, qui il computer Amstrad viene utilizzato nella sua modalità 4 colori, un sacrificio che però viene compensato da uno scrolling dignitoso. Ottimo anche l'accompagnamento sonoro per un gioco che, in fin dei conti, risulta essere perfino più giocabile della versione 16 bit grazie ad una difficoltà leggermente inferiore (dettaglio condiviso anche dalla versione Spectrum).
Un ottimo gioco per tutti i possessori di questa piattaforma.

C64



La versione C64 viene presentata su cartuccia per dimostrare le potenzialità del supporto ma, alla fine, per motivi commerciali giunge anche su dischetto, dimostrando che il formato serviva solo ad azzerare i caricamenti.
Shadow Of The Beast su 8 bit Commodore si fregia di tanti livelli di parallasse (pare siano 11), ma è meno definito graficamente rispetto alla controparte ZX/CPC e viene mortificato da una difficoltà che torna ad essere ostica in maniera fastidiosa: si muore spesso per problemi di gameplay piuttosto che per mancanza di abilità del giocatore.
Ottimo invece il comparto sonoro.
Una versione riassumibile nel motto "bene, ma non benissimo".

MASTER SYSTEM



Su Master System il gioco arriva nel 1991 con una grafica notevole, uno scrolling perfetto e una difficoltà sempre elevata, resa un po' più bastarda da routine di collisione non proprio cristalline. Completa il quadro un comparto audio decisamente di alto livello.
In generale si tratta di una conversione molto apprezzata e amata dai possessori di questa console, anche se sicuramente non ha aiutato i ragazzini dell'epoca ad essere ben visti dai santi in paradiso, costantemente chiamati in causa dalle loro imprecazioni.

l'Amiga e sancì la definitiva vittoria (almeno nel campo ludico) del 16 bit Commodore sul suo diretto rivale (l'Atari ST per l'appunto). Da aggiungere che come tutti i giochi Psygnosys la confezione era curatissima, io possedevo una copia della prima edizione (quella a prezzo maggiorato) con la scatola lunga (era, tanto per intenderci, come due scatole normali di un gioco tipo Batman The Movie messe l'una accanto all'altra), due dischetti, il manuale e una T-Shirt che riprendeva la grafica (bellissima) della scatola e che ebbe un grande successo, un tale successo che la prestai ad un mio amico e non l'ho più rivista...

MEGADRIVE

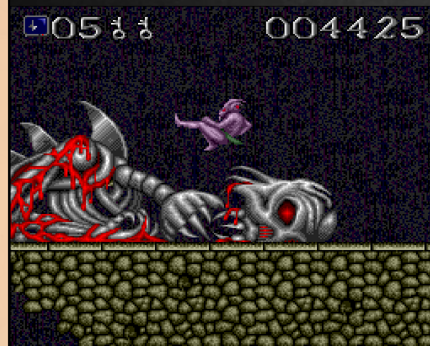


Una versione che per qualità grafica e sonora viene accostata (giustamente) a quella Amiga, per quanto anche qui la difficoltà la faccia da padrona.
Tanti possessori di MegaDrive lo amano, ma su questa macchina c'erano talmente tante alternative di qualità che con il tempo Shadow Of The Beast è sembrato finire nel dimenticatoio.

All'incirca dopo un anno uscì un'edizione più economica, senza t-shirt e con la scatola più piccola.

Il gioco, a dispetto dell'impatto iniziale, ha ricevuto innumerevoli critiche "postume".
Infatti, passato lo stupore e lo shock per la grafica e il suono stratosferici, negli anni sono emersi molti dubbi circa la giocabilità (piuttosto basilare: salta, evita, dai il pugno/calcio, acquattati e vai avanti) e la difficoltà che venne giudicata

PC ENGINE



La versione pubblicata su Cd-Rom per la console 8/16 bit della NEC, grazie al supporto argenteo, può fregiarsi di alcune animazioni aggiuntive non solo durante la presentazione, ma anche nelle sezioni di intermezzo e nel finale.
Grafica, fluidità, velocità e comparto audio risultano ottimi anche su questa console e non fanno assolutamente sfigurare il porting rispetto all'originale per Amiga.

troppo elevata.
In molte occasioni si è quindi cercato di sminuire Shadow of the Beast declassandolo a una sorta di "tech-demo".

Permettetemi una nota personale sulla difficoltà: c'è chi lo reputa impossibile e chi no, io lo giocai molto e arrivai più volte (senza usare trucchi) al boss

Ed eccola qui la maglia evocata da Giuseppe nel suo articolo.







Marco Casadio
Erano le prime volte che sentivamo parlare di parallasse e su Amiga avevamo capito benissimo di cosa si trattava!!! Faboulous!

FM TOWNS



Viste le capacità del computer in questione, graficamente il risultato finale è perfino migliore dell'originale e può contare su una musica in game che però non convince fino in fondo.
I puristi dicono comunque che complessivamente su computer Commodore il gioco fosse più evocativo, ma onestamente a parlare sembra essere più la loro nostalgia.
Piccola nota finale per i nemici che qui (unica versione in cui accade) esplodono invece di cadere fuori dallo schermo.

ATARI LYNX



Molto più pixellosa e meno definita a causa dei limiti della console mobile di Atari, ma comunque bella e, probabilmente, perfino più apprezzabile di quella disponibile sul "cugino" Atari ST.
Shadow Of The Beast in questa sua incarnazione portatile presenta delle modifiche sostanziali, come ad esempio l'assenza del livello shoot'em up e un redesign di tutti i boss (secondo me in meglio), rivelandosi una sorpresa davvero notevole.
Poter giocare in mobilità ad un titolo del genere ad inizio anni novanta doveva essere davvero una figata (almeno finché vi duravano le batterie della "piccola lince succhia energia").

finale, e una volta ho visto anche la schermata di fine gioco, un po' deludente al dire il vero (una scritta che dice che siamo stati bravi, che abbiamo sconfitto il male ecc.), tutto questo per dire che il gioco seppur con la difficoltà tarata su livelli altissimi, si poteva comunque finire.
Cercando comunque di essere il più onesto possibile e mettendo da parte l'amore che provo per questo gioco, è senza dubbio vero che oggi Shadow Of The Beast ha perso un po' dello charm di allora, e pure la già citata difficoltà, se all'epoca sembrava altissima, ora può risultare insormontabile e frustrante.
Tuttavia Shadow Of The Beast è a tutti gli effetti un titolo figlio del suo tempo: se lo avete giocato nel 1989, con quella grafica "da bar" che arrivava per la prima volta nelle vostre case, con quella musica evocativa, per niente "da computer", e con tutti gli annessi e connessi (la scatola con la grafica surreale, la t-shirt ecc.), allora potete dire di aver vissuto un'esperienza meravigliosa e di aver giocato ad una pietra miliare nella storia dei videogiochi.

Giuseppe Bianco

Mi permetto solo di aggiungere a questa bellissima recensione che il titolo uscì successivamente anche su computer 8 bit, alcune console e... su Atari ST!!!
Sul come siano riuscite tutte queste conversioni lascio la parola ai vari riquadri che potete trovare in giro su queste pagine.

E ora, un paio di curiosità prima del giudizio finale:

- tutto il gioco su Amiga occupava la bellezza di 3,5 Mb di memoria;
- la conversione per Super Nes venne annunciata, quasi terminata e, alla fine, cancellata. Dai prototipi emersi nel tempo sappiamo che su 16 bit Nintendo il gioco sarebbe stato completamente privo di sangue ed molti dei nemici più spaventosi sarebbero stati completamente ridisegnati;
- il gioco ha goduto anche di un remake uscito su PS4 nel 2016 che non venne accolto benissimo dalla critica. ■



Shadow Of The Beast è un classico dei suoi tempi, con tutte le accezioni positive e negative del caso. E' innegabile che all'epoca il suo comparto grafico fosse una gioia per gli occhi e, allo stesso tempo, l'elevata difficoltà non scoraggiasse i giocatori dei primi anni novanta, più che abituati a titoli "impegnativi". Psygnosis, insomma, creò un titolo che tutti i possessori di Amiga poterono mostrare orgogliosamente agli amici, generando un mito che andò forse oltre ai meriti oggettivi del programma.
E' infatti altrettanto innegabile che con la sensibilità di oggi, molti aspetti del suo gameplay risultino invece invecchiati maluccio e che, pur avendo un impatto grafico e sonoro ancora apprezzabili, non sia un titolo così soddisfacente da giocare.
Sicuramente Shadow Of The Beast è un prodotto importante e che rappresenta un momento storico, ma proprio perché di momento si parla, oggi risulta difficile consigliarlo come gioco Amiga da provare per potersi genuinamente divertire.

Elvira

mistress of the dark



MEGA lo MANIA

Quando si parla di Sensible Software è facile che balzi subito alla mente la loro serie calcistica a 16 bit Sensible (World of) Soccer, sia per la qualità intrinseca del prodotto che per il nome autoreferenziale del gioco. Magari poi, per associazione di genere, vi balena in testa anche il ricordo che questi tizi erano gli autori di Microporose Soccer su C64, altra pietra miliare del calcio su computer.
Quasi contemporaneamente è probabile che vi ricordiate anche di Cannon Fodder, un altro classico Amiga partorito, come il suo seguito, da questa geniale software house.
Solo allora forse... e dico forse... nella vostra testa potrebbe alla fine farsi largo anche il ricordo di Mega-Lo-Mania... un titolo che sull'internet di retrogame "mainstream" ho l'impressione che venga spesso colpevolmente lasciato in disparte nonostante la sua importanza e il suo valore storico.
Ma perché dico questo?
Bene, innanzi tutto questo è il primo gioco realizzato dai ragazzi della Sensible completamente pensato e programmato in esclusiva sui 16 bit.
Il loro lavoro precedente, International 3D Tennis, uscì infatti sia su 8 che 16 bit e si trattò più di un esperimento in grafica vettoriale che di un titolo pensato per compiacere le masse.
Mega-Lo-Mania invece rappresentò sia il definitivo abbandono da parte del gruppo della gloriosa piattaforma C64 sulla quale si erano costruiti una certa fama, sia il tentativo di ritornare a parlare - e vendere - ad un pubblico più vasto.
Potendo lavorare su una sistema più performante, i talentuosi John Hare e Chris Yates cercarono subito di coniugare la loro creatività con tutta quella "potenza" e la loro prima idea fu quella di creare un titolo d'azione a scorrimento fuso ad un gioco di strategia in tempo reale nel quale il giocatore avrebbe dovuto combattere dei robot su un'isola!
Ok, non ho la minima idea di come sarebbe potuto essere un gioco del genere (anche se il successivo Cannon Fodder in effetti ne sembra condividere degli elementi) ed evidentemente all'epoca non la ebbe nemmeno Image Works quando il progetto venne loro presentato, al punto che dissero chiaramente ai Sensibile che il titolo avrebbe dovuto avere solo uno di questi elementi: o sarebbe stato un "action" a scorrimento o uno strategico.
Temevano infatti che una "via di mezzo", al di fuori di categorie ben definite e già codificate, avrebbe compromesso le vendite.
Se da una parte questa visione limitata, qualora fosse stata ap-

Grafica, menù di gioco e mini-mappa tutto in un'unica schermata di gioco. E pensare che oggi con l'alta risoluzione alcuni designer non riescono a raggiungere questo "semplice" risultato.





Le quattro fazioni tra cui scegliere: ciascun condottiero aveva il proprio carattere e reagiva di conseguenza se controllato dalla CPU. Lato giocatore umano la scelta cambiava invece solo il colore della vostra fazione sullo schermo, senza nessun bonus o malus particolare.

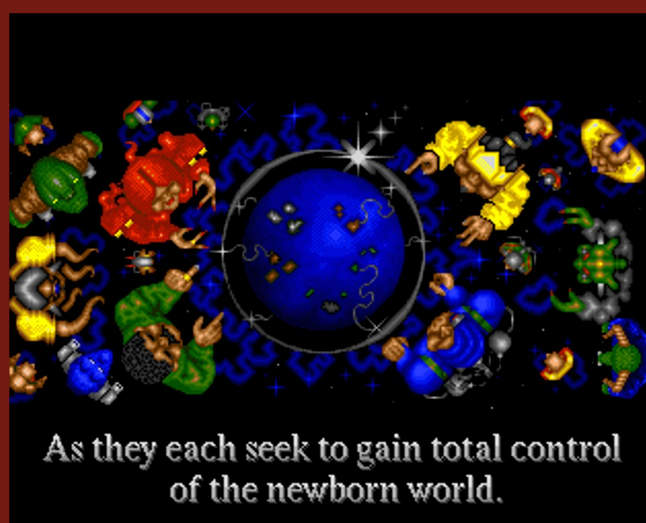
plicata da tutte le etichette dell'epoca, avrebbe impedito la nascita di nuovi generi, in questo specifico caso, costrinse i Sensible a focalizzare l'attenzione solo su un aspetto della loro idea e, forti dei paletti messi dall'editore, cercare di sfruttare al meglio la loro creatività.
E tutto sommato fu un bene perché il risultato finale risultò un picciolo gioiello di giocabilità.

Sulla falsariga dei due Populus, in Mega-Lo-Mania voi eravate una specie di divinità che doveva condurre la propria civiltà a prevalere sulle altre presenti nel livello.
A differenza del gioco Bullfrog, però, per riuscire a prevalere sugli avversari dovevate anche fare evolvere la vostra gente, guidandola alla scoperta di nuove tecnologie e sistemi armati di difesa/offesa.
Ogni livello del gioco era composto da tre isole da conquistare con un numero totale di 100 uomini. E qui lasciate che mi soffermi già su un primo elemento di gameplay: scegliendo di affrontare la prima isola con 20 uomini, ad esempio, ne rimanevano 80 da stanziare nella seconda. Assegnandone lì 30, il giocatore avrebbe affrontato la terza isola con un massimo di 50 "fedeli" che, però, non sarebbe stato comunque obbligato a schierare in massa.
Infatti tutti gli uomini "avanzati" alla fine delle tre isole del livello venivano trasferiti all'epoca successiva e sarebbero andati ad aggiungersi ai 100 già disponibili "di base".
Capite bene che cercare di risparmiare unità per rendere più "abbordabili" i livelli successivi era un gioco nel gioco perché spesso la differenza tra il successo e la sconfitta era data proprio dalla suddivisione della forza lavoro nei vari arcipelaghi.
Conquistare troppo facilmente la prima isola o finire qualsiasi livello con zero risorse risparmiate non era un successo così soddisfacente e faceva nascere nel giocatore il dubbio che si sarebbe potuto raggiungere lo stesso risultato con meno uomini, motivo per cui magari - senza minimamente che il gioco costringesse a farlo - si rigiocava subito quel livello cercando di migliorare la propria performance.

Siamo 100 anni prima della nascita di Cristo, in piena civiltà romana, come si può intuire dall'architettura visibile sull'isola.



Un passaggio della presentazione su Amiga, composta da varie schermate statiche.



ST



La versione Atari ST era sostanzialmente identica a quella Amiga: qualche colore in meno (che si nota principalmente nelle schermate statiche) e un comparto sonoro meno efficace non impediscono al titolo di risultare ugualmente godibile.

DOS



I 256 colori della versione MS-DOS, uscita un anno dopo quella Amiga, si notano chiaramente nelle sfumature del terreno e nelle schermate statiche. Il resto del gioco, sia in termini di definizione che di giocabilità rimane però invariato... e tutto sommato va bene così!



Molti di noi che all'epoca lo avevano (colpevolmente) piratato, conoscono comunque la copertina del gioco perché venne utilizzata per le pubblicità sulle riviste dell'epoca e, molto spesso, nelle recensioni stesse.

Un sistema che ancora oggi ritengo ammirevole perché nella sua semplicità tendeva a mantenere il livello di sfida sempre bilanciato e "tarato" dal giocatore stesso: "vuoi la vita facile adesso? Bene, ma sappi che pagherai questa scelta con gli interessi nel prossimo livello!".

Ma cosa si doveva fare una volta stanziati sull'isola i propri adepti? Innanzi tutto era imperativo dividere la popolazione tra ricerca, estrazione di materiali, costruzione di nuove armi e strutture, lasciandoli però a volte anche senza far niente per far sì che il "tempo libero" venisse impegnato nella riproduzione della specie, così da avere più unità da impiegare.
Come in ogni strategico che si rispetti i nemici, fino ad un massimo di tre per isola, non stavano con le mani in mano... si espandevano, si evolvevano e muovevano guerra sia a voi che agli altri.
Era anche possibile stringere brevi alleanze per contrastare un avversario più forte, ma sempre con la consapevolezza che alla fine solo uno degli imperi avrebbe conquistato l'isola. Una convivenza pacifica non era mai contemplata.
Ogni livello era caratterizzato da un'epoca di partenza ma, come detto, distribuendo al meglio le risorse, si poteva far avanzare la propria tribù ad uno o più gra-

Siamo nel 1915 e il biplano che sorvola le nostre strutture è perfettamente in linea con il periodo storico indicato.





Verdi e gialli se le danno di santa ragione e... no, non siamo in parlamento e non sto parlando di leghisti e grillini.

LA STAMPA DELL'EPOCA...


REVIEW
MEGA-LO-MANIA


MEGA-LO-MANIA - UBI SOFT



Su CVG il gioco viene recensito ad ottobre 1991 su due bella pagine e già nella prima è visibile il voto pari a 91% che consegna al gioco Sensible il bollino "CVG HIT!" visibile nella seconda facciata. Entrando più nello specifico del commento presente ad opera di Paul Rand, leggiamo che la forza del gioco è da trovare nella possibilità di evolvere le proprie armi attraverso il tempo, nonostante il gioco graficamente "*ispiri poco*" il sonoro è strepitoso (800K di parlato digitalizzato) ed il titolo risulta "*dannatamente coinvolgente*". Altro piccolo dubbio viene sollevato nei confronti della longevità: ventotto isole sembrano infatti terminare troppo velocemente.

Sempre CVG, a gennaio 1993, dedica alla versione PC del gioco un piccolo update che assegna al porting un 89%. Non viene giustificato il motivo di un voto più basso dell'originale Amiga, ma si indica che Mega-Lo-Mania su PC è comunque da acquistare a tutti i costi, avendo mantenuto inalterati tutti i suoi punti forti. Il motivo dei 2 punti percentuali in meno rimarrà per sempre avvolto nel mistero.

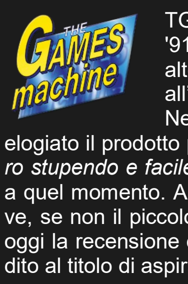

MEGA lo MANIA





Sempre ad ottobre '91 anche K dedica al titolo ben tre pagine di recensione e un voto globale pari a 930 e medaglia di K-Gioco. Andando nel dettaglio dell'articolo e partendo dal commento finale, vengono elogiati grafica (ad eccezione degli sfondi) e soprattutto il comparto audio con tutto quell'audio digitalizzato. Criticate la mancanza dell'opzione a due giocatori (mi domando però come avrebbero potuto inserirla su di un unico schermo) e l'impossibilità di avere nuovi territori sui quali giocare, oltre ad una scarsa rigiocabilità una volta terminato.
Un generatore casuale di livelli o un editor integrato, secondo il recensore (recensione non firmata), avrebbero reso più longevo il prodotto.


MEGA lo MANIA



TGM invece arriva con la propria valutazione il mese successivo, a novembre '91, con una recensione lunga due pagine. Anche qui il voto è decisamente alto (94%), con una medaglia Star Player che per pochissimo non arriva all'ambito Top Score. Cosa manca quindi al prodotto per eccellere?
Nel commento finale di Alex non vengono evidenziati difetti ma, anzi, viene elogiato il prodotto perché "*accessibile a tutti, molto divertente, ha una buona grafica, un sonoro stupendo e facile da usare*", in aperta controtendenza con tanti altri tioli strategici usciti fino a quel momento. Andando anche a spulciare il corpo dell'articolo non compaiono note negative, se non il piccolo appunto che la grafica non è esattamente al livello del sonoro. Leggendo oggi la recensione con occhio distaccato rimane quindi il mistero sui motivi che abbiano impedito al titolo di aspirare a votazioni e riconoscimenti più alti.

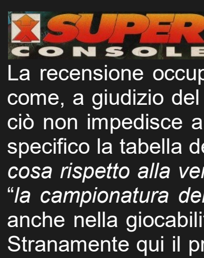

MEGA lo MANIA





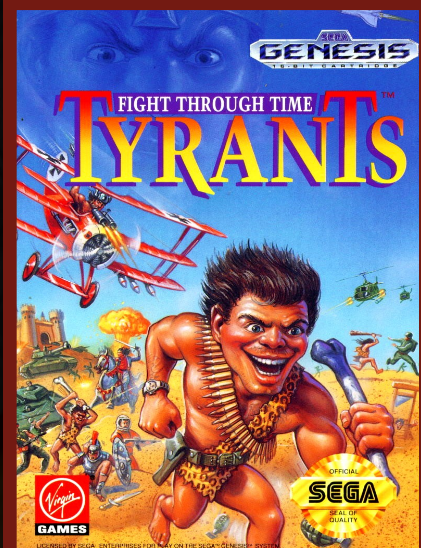
A dicembre 2012 è Consolemania a presentare a tutti i possessori di Megadrive la loro versione di Mega-Lo-Mania in un articolo lungo ben tre pagine anche se, in effetti, grande spazio viene occupato dalle foto del gioco. Interessante che la valutazione venga fatta dallo stesso Alex Rossetto che si era occupato più di un anno prima della versione Amiga. Sarà un caso che venga perfettamente confermato il 94 dato su TGM? Probabilmente no.
E' quindi l'occasione giusta per poter trovare finalmente indicazioni circa eventuali le sbavature che non erano state esplicitate sulla recensione precedente dal buon Alex e… incredibile! Non solo il voto, ma anche la totale assenza di elementi negativi ritornano pari pari in queste pagine. Infatti non viene fatto nemmeno un accenno ad un singolo difetto, per quanto minore, che possa intaccare la valutazione del gioco. Vengono anzi molto elogiati la grafica, il sonoro, la giocabilità… perfino il sistema di controllo tramite joypad viene equiparato, per comodità, a quello offerto dal mouse (nonostante un'iniziale diffidenza). Insomma, anche qui il giudizio che traspare è di primo livello, ma per la seconda volta non vengono espresse dal redattore le piccole problematiche che hanno impedito una votazione ancora più alta.


REVIEW
MEGA-LO-MANIA



Chiudiamo questa carrellata con Super Console, rivista dedicata al solo mondo Nintendo, che nell'aprile 1994 presenta il gioco anche a tutti i possessori di SNES.
La recensione occupa solo una pagina ma si rivela comunque sufficientemente completa. Il commento sottolinea come, a giudizio del redattore (Fabio) grafica, audio e giocabilità sono ben al di sotto della versione Megadrive ma ciò non impedisce al gioco di essere divertente anche sulla console 16 bit Nintendo. Andando a vedere più nello specifico la tabella dei voto spiccano un 68% in grafica con "*fondali scialbi e sprite eccessivamente piccoli. Tutt'altra cosa rispetto alla versione originale*" e un 62% nel sonoro che ha "*dialoghi spiritosi ed avvincenti effetti sonori*" ma "*la campionatura del parlato è di scarsa qualità e la musica è di fattura altrettanto scadente*". Qualche problema anche nella giocabilità perché "*la reattività dei comandi lascia un po' a desiderare*", nonostante il valore del gioco. Stranamente qui il problema della longevità si inverte rispetto alle altre versioni perché a fronte di una difficoltà elevata "*qualcuno potrebbe trovarlo eccessivamente impegnativo, per non dire frustrante*". In conclusione il globale è comunque buono, un 84% per un gioco con "*ottimo concept... ma guastato da una scadente realizzazione*".







MEGADRIVE



E' assolutamente accostabile alla versione Amiga quanto uscito su Megadrive in USA ed Europa nel 1992, sia a livello grafico che sonoro. Qualche modifica invece è stata fatta per la versione Jap della cartuccia che ha visto la sostituzione di tutte le schermate statiche con immagini più affini allo stile del Sol Levante.
Degno di nota il fatto che l'utilizzo del joypad non abbia danneggiato la fruibilità del titolo, anche se chi lo ha provato all'epoca indica che fosse necessario un certo tempo per prendere confidenza con i controlli.





SNES





Su SNES il titolo mantiene le sue caratteristiche principali ma, come per la versione MegaDrive giapponese, i volti dei leader sono stati ridisegnati con uno stile un po' fuori tema. In più la presentazione iniziale è stata totalmente rimossa in favore di un testo che scorre a schermo e tali modifiche, è bene dirlo, sono state applicate a tutte le versioni e non solo a quello giapponese.
Altra differenza, questa volta più sostanziale, è data dal menù a scomparsa che sostituisce quello classico ad icone (e sempre a schermo), soluzione ritenuta forse più funzionale anche perché consente al SNES di avere la schermata di gameplay a schermo intero. Peccato che tecnicamente la qualità del porting (audio e grafica) sia parecchio inferiore a quella del Megadrive.

dini tecnologici successivi: attaccare con gli opliti degli uomini delle caverne o inviare caccia a reazione a bombardare castelli medioevali era parte integrante dell'esperienza ed era fonte di grande soddisfazione... sempre che non foste voi quelli "rimasti indietro".
Il fatto poi che alcuni terreni producessero determinati materiali rispetto ad altri rendeva indispensabile pianificare al meglio le proprie strategie, soprattutto nelle epoche più avanzate: sia la propria zona di partenza (che

Qui a lato, incolonnate, potete ammirare tutte le copertine delle versioni Megadrive pubblicate nel mondo: la prima in alto è quella Europea, al centro quella Americana (come si può facilmente capire anche dal titolo) e in basso quella giapponese. Sarà una questione affettiva, ma l'origianle europea per Amiga secondo me è superiore a tutte queste cover.



Spoiler: l'ultima isola prima della fine del gioco!

si sceglieva all'inizio di ogni isola) che la propria espansione erano fattori determinanti per la vittoria.
Infatti sacrificare tempo e risorse per un territorio privo di minerali specifici poteva significare la sconfitta, ma visto che tutte le "isole" erano fisse e non cambiavano riavviando il livello, si faceva tesoro dell'esperienza nella partita successiva.
Ah, è bene ricordare che venire sconfitti non era una tragedia: un sistema di password permetteva di ripartire dall'inizio dell'ultima epoca raggiunta e con il numero di uomini "risparmiato" in precedenza.
Il gameplay stesso era poi molto veloce e la conquista di un'isola era una questione che si risolveva nell'ordine di minuti e non di ore.
Le ore, come detto, magari le si perdeva più che altro nel rigiocare i livelli alla ricerca del mix perfetto per sopraffare i nemici con il giusto numero di uomini... ma era sempre una sfida divertente e stimolante.
Il tutto era anche reso più semplice da un interfaccia veloce, intuitiva e molto elementare che permetteva di gestire tutte le attività con pochi click e senza utilizzare mai menù o sottomenù, ma rimanendo costantemente accanto alla schermata principale del gioco.
Va bene, a questo punto ho scritto già tanto (forse pure troppo) ma pensate che non ho detto nulla circa il notevolissimo audio e le numerose versioni prodotte per macchine da gioco diverse da Amiga.
Come sempre lascio ai box qui in giro il compito di approfondire questi aspetti.

Lasciatemi comunque dire (senza rubare troppi argomenti al commento finale) che, a differenza di tanti altri giochi dell'epoca invecchiati "male" a causa di interfacce farraginose e strutture di gioco obsolete, Mega-Lo-Mania è ancora oggi godibilissimo e divertente, segno che il concept partorito dai Sensible Software era davvero "avanti"... talmente innovativo da non venire forse abbastanza sottolineato nemmeno dalle entusiastiche recensioni dell'epoca. ■



Mega-Lo-Mania è un prodotto che oggi, esattamente come ieri, rimane un perfetto esempio di come si possa studiare un sistema di gioco veloce ed intuitivo che non sacrifica la profondità e la strategia: qui si deve utilizzare un po' di materia grigia oltre che una certa prontezza di riflessi. Anche i non amanti dei giochi in “tempo reale” e più predisposti ad un sistema “a turni” (proprio come il sottoscritto) dovrebbero recuperarlo e provarlo, perché al netto di tutti gli anni passati, una volta entrati nelle dinamiche di gioco, sarà ben difficile scollarsi dallo schermo. Veloce da emulare su qualsiasi PC in circolazione, grazie al suo sistema di password, potrebbe diventare un appuntamento quotidiano anche nel 2022, a trentuno anni dalla sua uscita, e fino a quando non lo avrete terminato.
Solo chi odia il genere non sentirà la mancanza di questa esperienza ludica… ma Mega-Lo-Mania rimane un titolo “Silver” di grande qualità ed invecchiato estremamente bene!

PC WINDOWS



Pubblicato dalla mai troppo elogiata Microprose, questo Grand Prix Manager 2 andava a migliorare e completare il primo capitolo della serie, uscito circa un anno prima.
Tale processo di miglioramento passava attraverso l'aggiunta di un numero maggiore di opzioni, un aggiornamento delle scuderie al campionato in corso e, soprattutto, dalla rimozione di un po' di bug presenti nel codice del predecessore.
Vale la pena ricordare che in quegli anni distribuire patch per correggere il codice dei programmi era raro e veniva distribuito quasi esclusivamente attraverso i dischi allegati alle riviste di settore, cosa che aveva condannato il primo Grand Prix Manager ad essere giocato dagli utenti in una forma piuttosto grezza.
In sostanza questa seconda iterazione del franchise, utilizzando il medesimo motore di gioco, poteva (e può ancora oggi) essere considerata a tutti gli effetti una specie di pesante aggiornamento del primo capitolo piuttosto che un vero e proprio seguito, motivo per il quale su queste pagine sto tralasciando il n.1.



Grand Prix Manager 2, come facilmente intuibile dal nome, apparteneva ad un genere effettivamente minore e poco sfruttato di questo sport motoristico, cioè quello dei manageriali.
Il titolo Microprose, pubblicato nel 1996, vi metteva infatti al comando di un team della massima divisione motoristica del mondo nel ruolo di direttore sportivo ed era attraverso le vostre decisione e il relativo coordinamento tra i vari reparti (corse, ricerca e sviluppo, amministrazione del budget) che potevate portare al successo le vostre macchine.
In nessun momento, come invece fatto da alcuni predecessori visti su C64 e Amiga, sarebbe stato chiesto al giocatore di infilarsi all'interno dell'abitacolo.

Tra le opzioni iniziali c'era la possibilità di giocare una versione "corta" o "lunga" della partita. Nel primo caso il titolo veniva limitato a 1, 2 o 3 stagioni, consegnandovi obbiettivi ben precisi da raggiungere a seconda del team con cui decidevate di schierarvi (ovviamente nessuno vi chiedeva di vincere il mondiale con la Minardi in 3 anni).
Il mancato raggiungimento di



Giulio Cesare
Comprato e giocato poco, perché avevo dato la precedenza a titoli più immediati. Purtroppo, reinstallandolo dopo alcuni anni, ho avuto la bella sorpresa: non parte più...
Comunque, non sarebbe stata una brutta idea integrare GP2, consentendo così anche la parte "giocosa".



Durante il GP questa era la vostra visuale... in basso le opzioni per interagire con il pilota dal muretto.

1996



Ecco la pubblicità del gioco così come comparve sulle riviste dell'epoca!

questi "target" portavano al licenziamento, equivalente al più classico “game over”.
Molto più stimolante la seconda opzione nella quale vi venivano dati 10 anni di tempo per gestire il vostro team. In questa particolare "campagna" non esistevano obbiettivi imposti e il vostro unico rischio reale era la bancarotta. Ovvio che se decidevate di guidare la Ferrari magari fare 10 anni senza un solo titolo non vi avrebbe dato soddisfazione visto il budget della scuderia, ma prendere un piccolo team e portarlo a sfidare i big nel giro di un crescendo di risultati, anno dopo anno, era altrettanto (se non maggiormente) appagante anche senza riuscire a vincere mai la classifica costruttori o piloti.

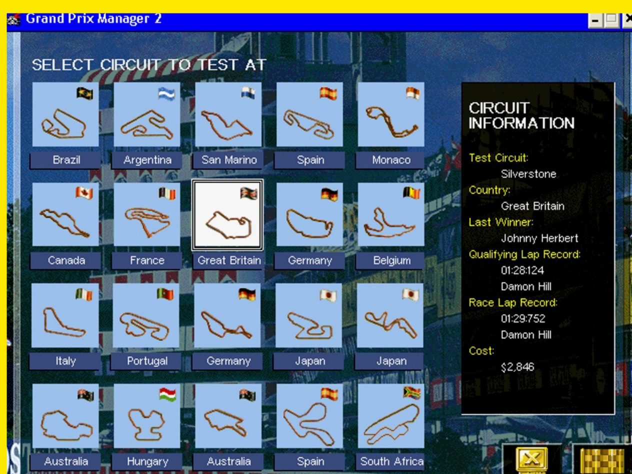
Dal punto di vista del gioco vero e proprio, GPM2 permetteva di controllare tantissimi aspetti nella gestione del team: sviluppo esterno ed interno della vettura, assunzione e licenziamento di tecnici e collaboratori, strategie e assetti per ogni singolo GP, trattativa e vendita degli spazi pubblicitari agli sponsor e, ovviamente, cambi di scuderia per tutti i piloti coinvolti nel campionato, cosa che non vi impediva di assumere Hakkinen in Ferrari o riportare Schumacher in Benetton!
A tale proposito va detto che tutti i nomi dei piloti erano reali, rappresentati anche dal loro vero volto nelle foto del gioco, grazie alla licenza FOA ufficiale. Tutti ad eccezione di Jacques Villeneuve che invece aveva mantenuto tali diritti e quindi dovette essere sostituito da un certo John Newhouse, che altri non era che la riproduzione dello stesso pilota per caratteristiche di guida, ma con un nome "inglesizzato" ed una foto di un anonimo pischello preso non si sa dove (lo potrete vedere in una delle foto di questo articolo).
Il titolo prevedeva inoltre il gioco in rete locale, non presente nel primo capitolo, cosa che ha reso possibile, tramite programmi come Hamachi, l'organizzazione su internet di campionati tra gli appassionati anche in tempi recenti.
Molti infatti sono ancora i fan che passano ore del loro tempo su questo GPM2 a più di venti cinque anni di distanza, anche grazie ad alcune mod uscite nel tempo che hanno reso possibile gareggiare in epoche più recenti o addirittura in anni precedenti a quel 1996.

In Italia il gioco arrivò completamente tradotto (come da tradi-

Luca Sellitto
Comprato coi primi soldi vinti al fantacalcio, l’ho consumato!
Un giocone! Passavo le mie giornate tra questo e PC Calcio.



Ecco tutti i tracciati dell'edizione 96/97 del campionato del mondo di F1.

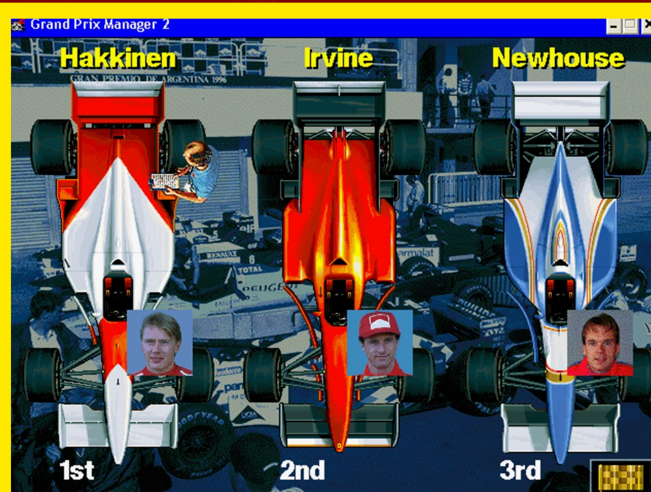


Le parti aerodinamiche esterne della vettura erano migliorabili grazie alla ricerca e allo sviluppo.





Qui invece vediamo le parti interne della monoposto, con relativa evoluzione montata sulla macchina.
All'inizio di ogni stagione potevano venire messe al bando determinate soluzioni aerodinamiche o tecniche, costringendovi a ritornare a tecnologie precedenti (magari dopo averci speso sopra quintali di dollari!)



L'ordine di arrivo ci permette di notare tre cose:
- la McLaren all'epoca aveva i colori di un noto sponsor di sigarette.
- Hakkinen e Irvine erano dei ragazzini
- Il sostituto (per motivi di diritti) di Villeneuve aveva uno sguardo da folle omicida.

zione Microprose) e il commento audio delle corse fu affidato a Mario Poltronieri, storica voce della Formula 1 dell'epoca (andato in pensione un paio di anni prima, nel 1994, ma ancora attivo in molte trasmissioni sportive delle reti nazionali e private di quel periodo) .

Le recensioni dell'epoca invece furono piuttosto contrastanti: nessuno gridò al miracolo mentre alcuni criticarono i pochi cambiamenti apportati alla nuova versione, la non eccezionale interfaccia e l'intelligenza artificiale dei piloti. In particolare venne anche indicato come difetto l'alto grado di difficoltà del titolo.
Ma come sappiamo non sono le recensioni che fanno la storia e in questo caso il gioco è rimasto nel cuore di molti appassionati fino a oggi, tanto - come detto - da essere ancora molto giocato.
Certo, ad aiutarlo c'è stato il quasi totale abbandono del genere protrattosi per molti anni successivi e che ha visto la breve parentesi, nel 2000, del terzo

Sebastiano Di Bella
Molto bello e completo il pre-gara, ma esperienza gara mediocre.



Come nella realtà parte del vostro team doveva disegnare e progettare la monoposto per l'anno successivo con largo anticipo.



Piazzare ottimi e danarosi sponsor su ogni centimetro quadrato di macchina, casco e divisa del pilota era necessario per alimentare le casse della scuderia.



LA STAMPA DELL'EPOCA...


GRAND PRIX MANAGER 2

REVIEW

THE GAMES MACHINE

A febbraio 1997 la recensione del titolo arriva in tutte le edicole nel numero 94 di TGM. Il voto di 86% a mio giudizio è attendibile... molto più di certe stroncature che comparvero su altre testate europee, in particolare tedesche. Queste ultime probabilmente vennero influenzate dall'uscita contemporanea di F1 Manager 96, titolo della stessa categoria ma tutto tedesco con il quale immagino non furono altrettanto fiscali (a pensar male si fa peccato, ma…).
Torniamo alle due pagine di review del nostro TGM, corredate di molte foto e didascalie belle lunghe, nelle quali viene sottolineato come questo "numero 2" sia sostanzialmente identico al primo gioco, con l'aggiunta solo del commento in gara e qualche piccolo miglioramento nell'interfaccia di gioco. Nel commento finale Davide Solbiati, redattore incaricato della valutazione, dichiara che questo "*è un ottimo manageriale, completo, competente e anche divertente*", ma se avete il primo potete tranquillamente non considerarlo.
Interessante che nello stesso TGM venga recensito, sempre da Solbiati, anche il già citato F1 Manager 96 che ottiene il medesimo voto. Addirittura un apposito box nell'altro articolo confronta i due titoli, dichiarando che quello Microprose sia meno approfondito in alcuni aspetti, ma anche più facile da gestire. Pro e contro dei titoli si compensano, rendendo equivalenti le due esperienze tanto che anche il prodotto tedesco prende 86%. Chiudo con il box hardware: un 486 DX2/100Mhz con CD-Rom 2X sono sufficienti, ma il gioco risulta un po' lento anche su CPU più performanti. Piccola noia: GPM2 richiede 256 colori settati anche su Win (e non uno di più) per partire.

Scansioni riviste: www.archive.org (TGM)

(e ultimo) capitolo di questa serie intitolato Grand Prix World. Anch'esso, come questo GPM2, è altrettanto giocato tutt'ora dagli appassionati di F1... segno che questo genere avrebbe meritato forse maggior attenzione e un numero più sostanzioso di titoli negli ultimi vent'anni, visto che il primo gioco di un certo peso che ricordo nel nuovo millennio è Motorsport Manager del 2016, seguito poi dal recentissimo (e molto criticato) F1 Manager 2022.

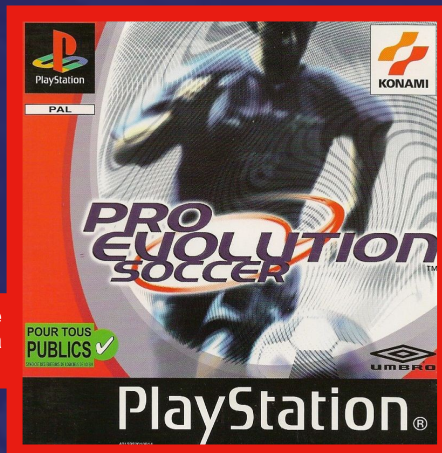
Ed ora per chiudere le nostre solite curiosità su GPM2:
- Nonostante l'impegno di portare al pubblico un prodotto maggiormente rifinito, anche questo secondo capitolo arrivò sugli scaffali con un certo numero di bug, corretti con una paio di patch successive al lancio. A parziale discolpa del team va però riconosciuto che la patch 1.02 riscriveva pesantemente il codice per renderlo maggiormente veloce nella sua versione Windows 95 e più performante nelle partite in multiplayer, oltre a togliere qualche erroruccio di troppo soprattutto dalle partite con altri giocatori umani. Va anche segnalato che questa patch è fondamentale in single player per risolvere un bug legato all'impianto elettrico che, senza di essa, si guasta in maniera perenne raggiunto un certo sviluppo tecnologico. Se volete rigiocare questo titolo da soli, quindi, non dimenticate di installare anche questa patch!
- Il commento nella versione inglese era del campione di F1 Stirling Moss. ■



Fino a metà dello scorso decennio questo titolo sarebbe stato forse l'unico gioco del genere degno di essere preso in mano per simulare "lontano dalla pista" il mondo della F1. Negli ultimi anni, con l'arrivo soprattutto di Mortorsport Manager, anche gli appassionati di questa tipologia di gioco hanno potuto avere pane per i loro denti con un prodotto più moderno. Ciò non toglie comunque fascino a questo Grand Prix Manager 2 della Microprose che, tutto sommato, oggi rappresenta anche un modo per tornare e rivivere un'epoca della F1 comunque molto diversa da quella odierna e non ancora così raffinata dal punto di vista tecnologico ed elettronico (pur incominciando a dirigersi in quella inevitabile direzione). Cercate di farlo girare, come detto nell'articolo, con la patch 1.02 per evitare fastidiosi bug di affidabilità e divertitevi a cambiare la storia della F1 dal 1996 fino al 2006.
In sostanza si tratta di un prodotto magari meno "user friendly" rispetto agli standard odierni, ma una volta prese le giuste misure ancora in grado di regalare ore di sfida: senza dubbio una produzione da riscoprire per chiunque adori questo sport.

PRO EVOLUTION SOCCER™

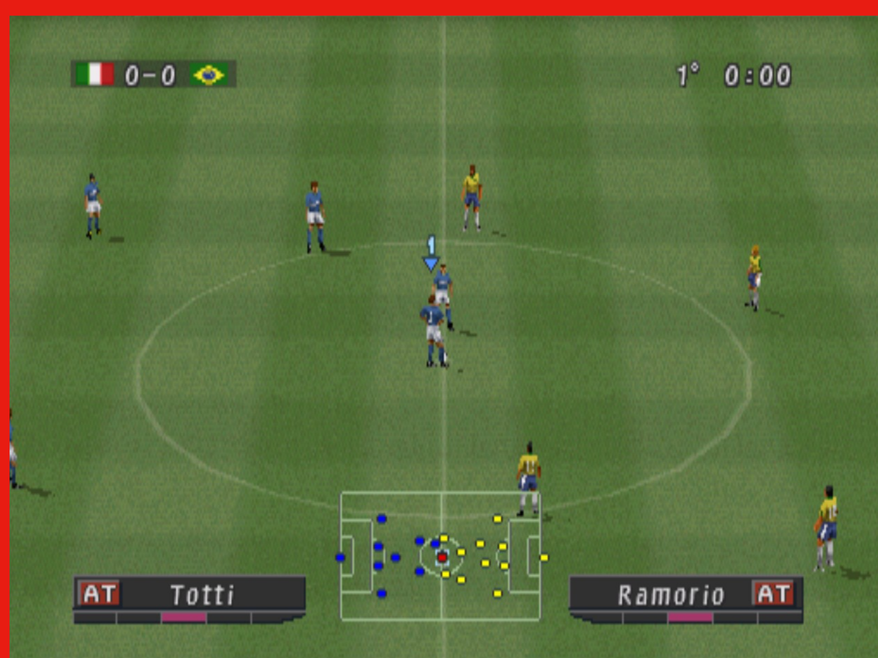
Sicuramente a tanti di voi si stringerà il cuore nel vedere il logo di Pro Evolution Soccer qui sopra. Il motivo è presto detto: per molti appassionati questo è IL gioco di calcio del nuovo millennio.
PES infatti è un capitolo fondamentale all'interno del franchise Konami per vari aspetti per nulla secondari.
Innanzi tutto, come facilmente intuibile dall'assenza di numeri nel logo, è il primo prodotto della saga a venire pubblicato in Europa con il nome che resisterà, di anno in anno, fino al capitolo "2018" e che diventerà sinonimo del calcio simulato su console (e poi PC) per tantissimo tempo nel nostro continente.
In secondo luogo è il primo prodotto della saga diretta da Shingo "Seabass" Takatsuka ad approdare su PS2, un passaggio di console atteso da tutti perché, se già sulla prima Play il titolo era stato in grado di raggiungere vette siderali, non si vedeva l'ora di scoprire cosa questo team avrebbe potuto fare con la potenza del nuovo monolite nero di Sony.
Proprio per quest'ultimo motivo l'articolo che state leggendo sarà diviso in due parti distinte, la prima dedicata alla versione "PS One", la seconda alla sua uscita su PS2, perché se è vero che i due titoli condividevano nome e modalità di gioco, è anche vero che differivano pesantemente nell'esperienza riprodotta sul manto erboso virtuale.



La copertina del gioco nella sua versione "jewel case" da Compact Disc, tipica della prima Playstation.

PES SU PLAYSTATION: UN PUNTO DI ARRIVO.

Pro Evolution Soccer sulla prima Playstation, in sintonia con il nuovo nome, fu una diretta evoluzione del precedente ISS PRO EVO 2.
Il motore di gioco utilizzato fu infatti il medesimo, con i suoi pregi (tanti) e difetti (pochi).
Venne esteso il numero di club presenti nella Master League (da 24 a 32) e limato qualche aspetto del gameplay, ponendo un leggero freno al potentissimo "dai e vai" ottenibile con X+R1, vero e proprio movimento "spacca difesa" che una volta appreso consentiva di realizzare caterve di gol (al punto da venire esplicitamente vietato nella maggior parte dei tornei tra amici). Nonostante ciò, va detto che anche qui si rivelò il modo più facile per arrivare al tiro e segnare.
Per il resto il PES giunto sulla gloriosa (e oramai vecchiotta)



Calcio di inizio per un Italia-Brasile inqudrato con visuale "grandangolo", ottima per sviluppare al meglio le trame di gioco anche se meno "'d'effetto" rispetto alle inqudrature più vicine ai giocatori.

Immagini di gioco da www.mobygames.com e dal mio computer



L'abitudine di scrivere a schermo le situazioni di gioco sparirà dal terzo capitolo di PES, probabilmente alla ricerca di un mood ancor più "televisivo" del gioco.



Una staffilata di Vieri sul palo lontano si insacca nonostante il tuffo plastico di "Dirda", estremo difensore del Brasile.

scatoletta grigia di Sony aveva qualche aggiornamento nelle rose e nelle statistiche dei giocatori, ma rimaneva - come detto - quasi un fratello gemello del predecessore.
Non che fosse una brutta cosa, intendiamoci, perché il gioco era già da un paio di anni il miglior titolo di calcio disponibile sulla piazza e poi perché i limiti della prima Playstation erano già stati raggiunti l'anno prima e non ci si poteva certo aspettare chissà quali progressi in un franchise che aveva già saputo evolversi in maniera tanto rapida quanto incredibile.
Vi basti prendere l'ISS PRO di quattro anni prima (ve ne ho parlato nel numero 14) per trovare un prodotto incredibilmente più "vecchio" e grezzo, nonostante la parità di hardware.

Ovviamente queste sono sempre considerazioni che lasciano il tempo che trovano, perché all'epoca (come anche negli anni successivi) la corsa all'ultima edizione del titolo calcistico più in voga del momento era pressoché automatica e trascendeva dalle effettive novità offerte: tutti gli appassionati di calcio simulato correvano ad accaparrarsene una copia alla sua uscita, così da cominciare subito infinite partite in singolo, magari simulando un mondiale dietro l'altro, o lanciandosi nella Master League, sempre alla ricerca della squadra perfetta attraverso sagaci compravendite di mercato.
Ma una volta aperta la confezione ed inserito il disco nel lettore si dava soprattutto il via a sfide sul divano di casa con tutti gli amici di quartiere, o con i compagni di scuola, di università, o con i colleghi di lavoro. Qualunque contesto sociale era utile per raccattare giocatori da infilare nei tornei notturni di PES, tutti rigorosamente da vivere in

CAMBIABILE -



4-3-3A

Buffon	1	PT
F.Cannava.	5	DCs
Nesta	6	DCd
Maldini	3	Ts
Iuliano	13	Td
Tommasi	8	CC
DiBiagio	16	MAs
Zambrotta	7	MAd
Vieri	19	CA
DelPiero	11	As
Totti	10	Ad

In Casa
Esci
Cambio Giocatore
Seleziona Tiratore
Seleziona Capitano
Formazione
Tattica
Copia Formazione

CAMBIABILE -



Predef.

PT	1	Dirda
DCs	4	R.Junior
DCd	13	Luciano
Ts	6	R.Larcos
Td	2	Facu
CCs	5	Esermon
CCd	8	Panveta
MAs	10	Ravoldi
MAd	7	Juninho L.
CAs	11	Ramorio
CAd	9	Alber

Le formazioni di questa amichevole internazionale ci permettono di notare soprattutto i nomi di fantasia appioppati ai giocatori brasiliani, ma anche che razza di giocatori potesse schierare in campo la nazionale italiana.

Ecco uno sguardo alla “serie B” della Master League.

Diamo un occhio anche agli iconici “brocchi” con i quali si cominciava la Master League: alcuni di questi atleti sono comunque rimasti nei nostri cuori al di là della loro effettiva qualità (Castello, ad esempio, è da sempre il mio idolo personale).

presenza, considerata l’assenza di qualsivoglia multiplayer in rete.
Degno di nota, visti gli sviluppi dei capitoli seguenti, che le squadre di club fossero ancora un elemento secondario nell’economia del prodotto, in quanto non erano utilizzabili nelle amichevoli o nei tornei custom e non godevano di alcuna licenza ufficiale: largo quindi a compagini dal nome generico come Piemonte, International e Milano che, come detto, potevate utilizzare “solo” nella Master League.
In tema di diritti c’era poi il divieto di utilizzare, sempre per questioni di copyright, i nomi di tantissimi giocatori di fama mondiale, limite riscontrabile ad esempio con gli atleti delle nazionali di Brasile e Argentina, sostituiti da “cugini” identici nelle qualità e nell’aspetto ma dal nome magistralmente storpiato quel tanto che bastava per rendere loro identificabili e Konami non denunciabile.
Tutto ok, se ve lo state chiedendo, per quanto riguardava i giocatori Italiani (ed europei), presenti in forze con i loro cognomi originali.

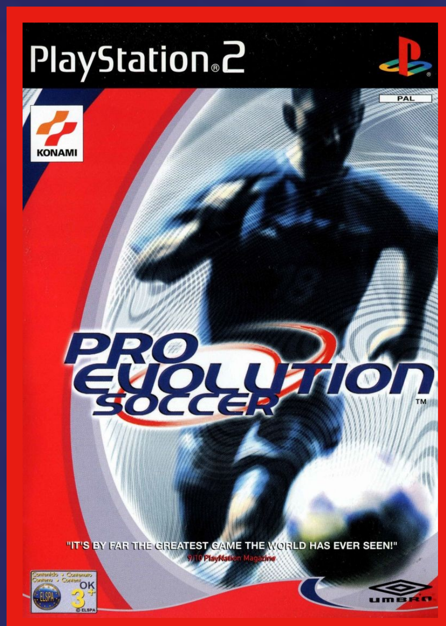
Giocare sulla prima Playstation a PES avvicinando l’inquadratura metteva in risalto la bassa risoluzione adottata, ma la cosa passava in secondo piano di fronte ad una tale giocabilità.



Senza anticipare troppo del commento finale posso comunque dire che Pro Evolution Soccer su Playstation era un titolo meraviglioso e che ancora oggi risulta giocabilissimo e divertente esattamente come il suo predecessore (dal quale differisce davvero pochissimo).

PES SU PLAYSTATION 2: UN PUNTO DI PARTENZA.

Se quanto detto nel paragrafo precedente per le modalità di gioco e per tutta la questione delle licenze ufficiali valeva anche per la versione Play 2, ad essere completamente diverso era invece tutto quello che si sperimentava una volta che,



Diamo uno sguardo anche alla confezione in versione Play 2, contraddistinta invece dal formato DVD delle custodie e dall'iconica fascia nera sul bordo superiore della cover.

joypad alla mano, si scendeva sul manto erboso virtuale.

In questa versione del titolo per la nuova console a 128 bit Sony, infatti, non sembrava essere stato portato nulla del motore di gioco così tanto amato sulla prima Play: grafica, fisica del pallone, inerzia dei giocatori, movimenti della squadra, intelligenza artificiale, velocità… tutto risultava nuovo, diverso e, per certi versi, straniante.

Se si era cresciuti per anni con l'evoluzione di ISS PRO per la Play e, quindi, con le sue meccaniche consolidate nel tempo, il passaggio a questa nuova versione del franchise poteva davvero spiazzare i fan di vecchia data perché nessuna delle tattiche e delle strategie "storiche" risultavano altrettanto valide.

Non si trattava insomma dello stesso gioco con una grafica migliore: era totalmente una nuova esperienza che richiedeva di resettare gran parte del "know how" acquisito nel passato.

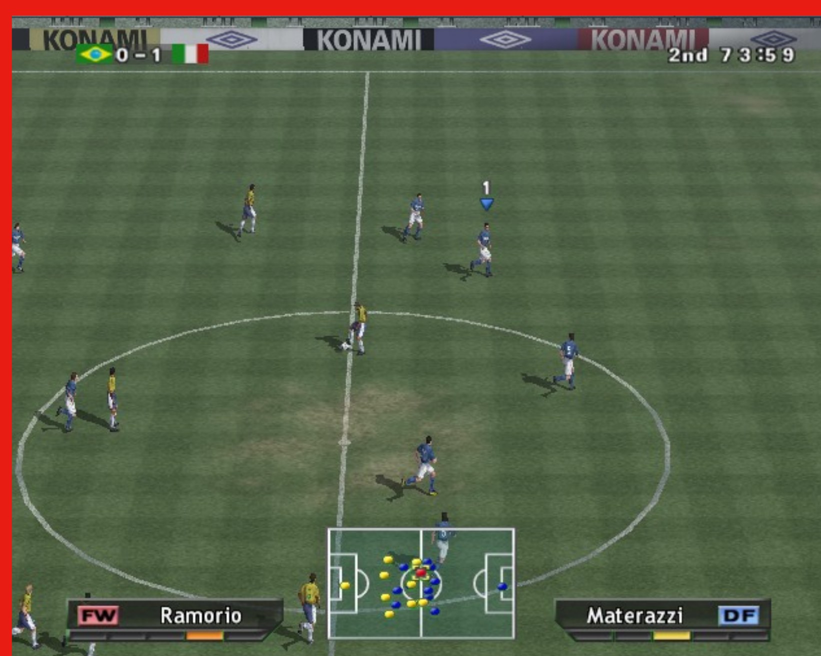
Almeno, c'è da dire, a non essere cambiata era la funzione dei tasti sul joypad, mantenuta inalterata e che, perlomeno, dava un minimo di continuità a chi si era fatto le vesciche sugli ISS PRO usciti per la prima Play.

Passando invece ad analizzare il valore del gioco in sé è necessario specificare che il salto generazionale dal punto di vista estetico si avvertiva appena compariva il primo fotogramma di gioco grazie ad una risoluzione a schermo maggiore, una definizione dei giocatori incredibile per l'epoca e a delle animazioni che sembravano sradicate da una vera partita di calcio per essere infilate a forza nella circuiteria di Playstation 2.

Superato il piacevole shock dato dalla grafica, questo PES si rivelava però leggermente più difficile da padroneggiare rispetto al suo omonimo per la Play 1.

In parte, come accennato, questo dipendeva dall'impossibilità di utilizzare certi trucchetti e certe strategie utili ad arrivare più facilmente al gol, ma in parte dipendeva anche da una spigolosità nel gameplay che in alcune occasioni risultava essere un po' troppo "ingessato".

Passaggi non indirizzati al giocatore voluto, frequenti interventi automatici su palloni inoffensivi che regalavano rimesse agli avversari,



Italia - Brasile, questa volta si gioca su Play 2 e la definizione di campo e giocatori, anche con il grandangolo, è nettamente superiore.



Già sulla prima Play alcuni giocatori, per quanto grezzi, erano ben riconoscibili… e già sembrava una cosa incredibile. Vedere però Maldini sulla nuova console Sony spazzava via ogni dubbio sul salto generazionale al quale eravamo testimoni.

alcune carenze nella qualità dei tiri e certe mancate chiusure difensive potevano rendere un tantino frustranti le partite e portavano il giocatore esperto appena passato alla nuova console a "sentire" di avere meno controllo rispetto a quel ISS PRO EVO 2 giocato fino a pochi mesi prima sulla vecchia Play. Non che tali problemi fossero totalmente assenti nel PES per la vecchia console, ma sembravano disturbare meno lo scorrere della partita.

Ovviamente queste considerazioni devono anche essere tarate guardando il momento storico nel quale venne ro vissute le esperienze appena citate: PES su Play2 rimaneva comunque bello da giocare e (ancor di più) da vedere. Le nuove vette estetiche insieme alla velocità e alla fluidità d'azione aiutarono senza dubbio a passare sopra a qualche incertezza nel gameplay che, anche se raramente, poteva saltare al naso del giocatore. Inoltre all'epoca c'era nei fan la consapevolezza di trovarsi davanti "solo" ad un primo capitolo per un hardware ancora ben lontano dal vedere sfruttati i suoi limiti e ciò consentì ai giocatori di divertirsi senza darsi troppi pensieri, godendosi il titolo in attesa di vedere cosa sarebbe migliorato con la versione dell'anno successivo.

Un dettaglio forse difficile da considerare per noi che oggi sappiamo quanto la serie sarebbe cresciuta, anno dopo anno, sul monolite nero di Sony.

E' un dato di fatto che giocare adesso a questo primo PES renda evidente agli appassionati del marchio più quello che manca rispetto ai successori piuttosto che notare quello che il gioco aveva aggiunto alle esperienze precedenti e, soprattutto, a ciò che offriva rispetto alla concorrenza di allora.

Per mia fortuna ricordo perfettamente quando nel 2002 acquistai Playstation 2 proprio per poter giocare a questo PES, stanco - da giocatore PC appassionato di calcio simulato - di leggere che la miglior riproduzione di questo sport fosse proprio quella Konami, inaccessibile al mio povero computer.

Ricordo quindi bene i vari FIFA usciti su Windows dal '96 al 2001, e ricordo altrettanto bene di come proprio questo primo PES mi sembrò superiore sotto tutti gli aspetti a suddetti giochi, confermando che ogni elogio rivolto al titolo fosse assolutamente meritato.





Un Del Piero estremamente concentrato si prepara a battere una punizione da posizione abbastanza favorevole.

Ovviamente non avendo avuto modo di giocare alle versioni per Playstation precedenti non potei fare confronti diretti con la serie, ma proprio per questo posso testimoniare che quei difettucci citati prima (e che già notai all'epoca) non mi impedirono di divertirmi come un matto per mesi, almeno fino a PES 2.

Piccola nota: su PES per Play2 era possibile organizzare amichevoli con le squadre di club.
Il perché la stessa cosa su Play1 non fosse possibile è destinato a rimanere un mistero nei secoli a venire. ■

E CON UN AMICO?

Grazie a Parsec (programma gratuito che di fatto consente di giocare on line a tutti i vecchi titoli multiplayer locali) ho potuto sperimentare entrambe le versioni di PES contro il buon vecchio Piero "Hiroshi" Guercio per valutare quale Pro Evolution Soccer fosse più divertente da giocare con un avversario "umano".
Premettendo che la mia Australia ha perso entrambe le partite contro la Grecia di Piero - dettaglio che ancora mi brucia! -, l'impressione che ho avuto è che il titolo sia, anche se di poco, ancora adesso più divertente sulla prima Playstation. Tutte le piccole imperfezioni di gioventù che il nuovo motore di gioco presenta su PS2, infatti, rendono a mio avviso meno soddisfacenti le sfide con amici in carne ed ossa.

Certo,è doveroso specificare che PES rimane divertente e godibile anche sulla "due", ma se su PSX abbiamo la migliore evoluzione della "specie" non è forse preferibile smadonnare su quello insieme ad un avversario umano?





Pro Evolution Soccer su Playstation (o PSOne o PSX o… come accidenti volete chiamarla) è l'apoteosi del calcio digitale su questa console, esempio di giocabilità e divertimento calcistico ai massimi livelli, con un grafica ed una fisica di gioco che spingevano al limite un hardware vecchio di 6 anni. Forse l'unico difetto imputabile al titolo era la sua estrema somiglianza con ISS PRO EVO 2, ma in effetti di fronte ad un hardware obsoleto, già oltremodo spremuto dal capitolo precedente, con in mano comunque un gioco quasi perfetto e con un team concentrato principalmente a confezionare il capitolo su PS2, potevamo forse pretendere una rivoluzione su PSOne?
Direi di no… e ci va bene così, perché se ancora oggi molti utenti organizzano tornei su questa versione del gioco, un motivo ci sarà, non credete?
Giocabilissimo e divertente oggi come ieri… un must per tutti gli amanti dei videogiochi di calcio.





La versione PS2 di PES lasciò i giocatori di tutto il mondo con la bocca aperta, abbagliati dal salto generazionale offerto dal nuovo motore grafico e da una giocabilità che si attestava su ottimi livelli. Perché allora non dare una medaglia d'argento anche a questa versione?
Beh… per quanto buono sia, questo gioco è un inizio, un diamante grezzo che con gli anni (e con un ulteriore nuovo engine proposto da PES 3) conoscerà un miglioramento esponenziale anno dopo anno.
Con questa consapevolezza credo sia giusto limitare la valutazione di un prodotto che rimane valido, ma che oggi - in tutta onestà - non vi consiglierei di recuperare se allo stesso tempo disponeste di uno qualsiasi dei capitoli PS2 (o PC) successivi.
Insomma… bello è bello, ma quanti appassionati della serie organizzano ancora tornei con questo primo PES? Ecco… sappiate che invece con PES 5 e PES 6...

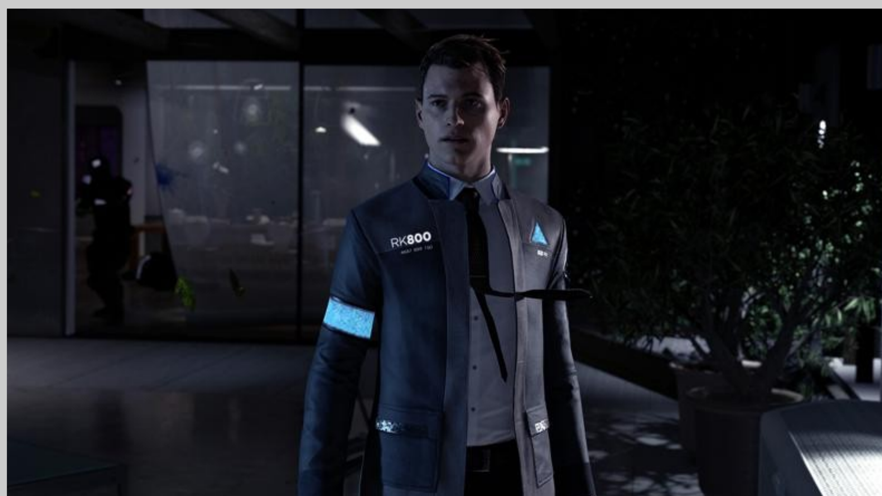
DETROIT
BECOME HUMAN

I videogiochi realizzati da David Cage (all'anagrafe David Le Gruttola) e la sua Quantic Dream sono fonte di accesi dibattiti, spaccando l'opinione del pubblico tra chi li ama in maniera incondizionata e chi, al contrario, non li ritiene nemmeno degni di essere considerati videogiochi.
Sicuramente quanto fatto dal 2010 in poi con Heavy Rain, Beyond Two Souls e proseguito con questo Detroit dimostra che il nostro David predilige l'aspetto narrativo a quello ludico e, come palesato anche dalle sue dichiarazioni in varie interviste, il suo interesse principale è coinvolgere il giocatore (qualcuno maliziosamente potrebbe dire "spettatore") con storie profonde ed eticamente stimolanti.
Mettiamo subito da parte questo dibattito dicendo che… sì, Detroit Become Human è un videogioco di avventura in cui di gioco c'è relativamente poco.
Se volete è possibile definirlo come un film interattivo così da osservarlo con una prospettiva meno criticabile.
Quello che è certo è che questo è il tipo di prodotto offerto da Quantic Dream e quindi avrebbe poco senso denigrarlo per il tipo di esperienza che vuole veicolare: sarebbe come ordinare una pizza al ristornate e poi parlare male del locale perché a voi fa schifo la pizza.
Analizziamo quindi il titolo con l'occhio di chi ha ben chiaro che tipo di prodotto sia questo Detroit e che vuole proprio questo genere di avventura.

La storia ci presenta un futuro non troppo distante nel quale l'umanità ha creato androidi del tutto simili agli esseri umani che vengono utilizzati alla stregua di elettrodomestici evoluti. Questi, pur essendo dotati di un vera e propria intelligenza, non vengono riconosciuti come esseri viventi, ma come proprietà.
Sin da subito è palese che l'umanità ha creato una forma di schiavitù sintetica che non tocca le coscienze della massa.
Ovviamente una rivoluzione di tale portata non è stata indolore e infatti molti strati della società, in particolare quelli meno agiati, sono stati duramente colpiti dalla disoccupazione generata da questi sintetici lavoratori a basso costo.
Per questo, oltre che essere schiavi, spesso gli androidi sono anche malvisti (e apertamente odiati) dalla gente.
Se tutto ciò non bastasse, alcuni sintetici stanno dimostrando dei preoccupanti e sempre più frequenti malfunzionamenti, reagendo a determinate situazioni con dei veri e propri atti criminali, tra i quali è incluso perfino l'omicidio.

Da queste premesse prende piede il gioco, mettendoci nei panni di Connor, un poliziotto sintetico di ultima generazione, messo in servizio proprio con lo scopo di indagare e risolvere il problema dei "deviati" (come vengono definiti gli androidi soggetti a questo malfunzionamento).
L'avventura ci farà vivere le storie di altri due personaggi: Markus, assistente di un illuminato artista che lo tratta quasi come un figlio, e Kara, domestica di un padre separato che ha gravi problemi di droga e alcool e che sfoga le proprie frustrazioni sulla povera figlia.
Seguendo e saltando attraverso

Connor è il personaggio forse più "tradizionale" tra quelli proposti: un poliziotto diviso tra i suoi compiti di pubblico ufficiale e quelli meno "chiari" della compagnia che lo ha fabbricato e lo ha voluto sull'indagine.
Se ci aggiungete anche il rapporto con un partner di lavoro umano che inizialmente non lo vede di buon'occhio, il cliché è servito!



Immagini da www.mobygames.com



Markus incarna l'androide inizialmente fortunato che si vede portato via tutto ciò che aveva nella vita e, forzato dagli eventi, rinasce come rivoluzionario. Se violento o meno dipenderà da voi.



La storia di Kara è forse l'unica che mi ha riservato un colpo di scena inaspettato e senza dubbio il suo rapporto con la piccola Alice, per quanto anche qui su binari abbastanza prevedibili, è quello che mi ha maggiormente coinvolto. Chissà… probabilmente è una questione di sensibilità personale.

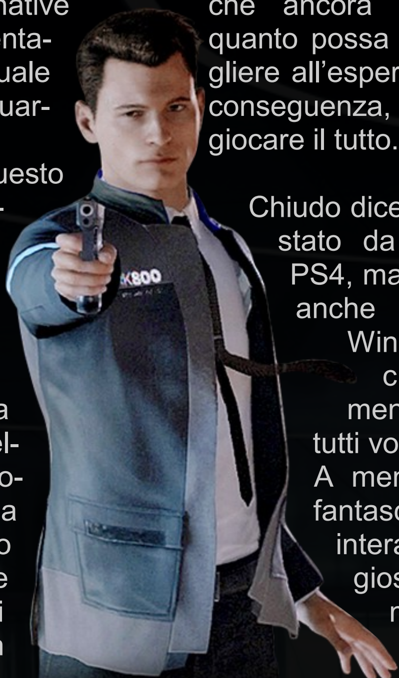
le varie linee narrative dei tre protagonisti, destinate inevitabilmente a sovrapporsi, il giocatore farà pian piano luce su una realtà molto più complessa, influenzata più o meno pesantemente dalle sue scelte.
Alcuni "quick time event" avranno poi la funzione di definire il risultato di alcune situazioni "d'azione" e aiuteranno il giocatore a sentirsi coinvolto anche fisicamente negli eventi visualizzati a schermo. Un connubio peraltro già noto a chi ha giocato i due titoli precedenti di questa software house su PS3 e PS4.

A supportare tutto va sottolineato un comparto tecnico di primissimo livello, con volti ricreati alla perfezione e scenari complessi e davvero ben strutturati.
Per i poco avvezzi alla lingua inglese bisogna anche sottolineare il completo doppiaggio del gioco con risultati più che buoni (al netto di qualche voce meno convincente di altre).
Inutile dire che se vi piace la fantascienza e non vi disturba "assistere" più che giocare, questo Detroit saprà intrattenervi molto bene ma… ma non tanto bene quanto avrei sperato.
Infatti se per Cage la storia è il fulcro del prodotto, qui devo ammettere che la maggior parte degli elementi raccontati sanno tremendamente di "già visto".
Per tornare nella sfera culinaria, qui tutto è servito perfettamente, la tavola è imbandita nel modo migliore e il locale è di un eleganza stellare, ma nulla di quello che poi troviamo nel piatto riesce a sorprenderci come ci saremmo aspettati.
Chi è cresciuto con i romanzi di Asimov, con Blade Runner, Battlestar Galactica e, per rimanere in ambito ludico, con i Geth di Mass Effect (e gli esempi potrebbero continuare ancora), qui non avrà nulla di più da aggiungere al suo bagaglio emozionale. Tutto saprà in qualche modo di già visto, tanto che personalmente ho atteso invano il momento nel quale tutto questo meraviglioso contesto mi avrebbe condotto ad una rivelazione inaspettata.
Una speranza purtroppo disattesa.
Certo, forse io sono un caso a parte vista la mia passione per l'argomento fantascientifico, ma in fondo credo che questa ambientazione non attiri esattamente chi abbia gusti completamente diversi da quelli sci-fi.
Ergo non aspettatevi chissà quale originalità, ma tutto qui è orchestrato abbastanza bene, con alcune situazioni innegabilmente meglio riuscite di altre, ma anche delle contraddizione e dei "buchi" di trama che i più attenti non potranno non notare e che vanno a minare in parte l'immersione nel mondo creato da Cage.
Da segnalare poi la possibilità



I giochi di David Cage mi fanno sempre pensare ai LibroGame, testi con tanti bivi e finali multipli che lasciavano al lettore la gioia di sentirsi protagonista dell'avventura. Andavano molto negli anni ottanta e novanta e pare che ultimamente abbiano goduto di una seconda giovinezza.

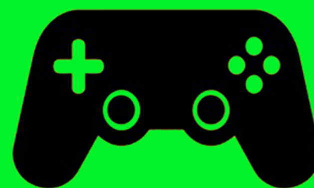
di vedere, alla fine di ogni scena, l'albero delle "strade" disponibili, evidenziate tra quelle già vissute e quelle non ancora percorse, palesando in questo modo tutte le alternative non ancora sperimentate per una eventuale seconda (o terza, quarta, etc...) partita.
Se da un lato questo può stimolare il giocatore a sbloccare tutte le situazioni e le scelte disponibili nel gioco, dall'altro mette a nudo la struttura dietro a questo bellissimo teatro, togliendo in parte la "magia" del prodotto e palesando anche eventuali snodi nei quali, in realtà, non esiste una reale scelta e il percorso risulta pressoché obbligato.



Una soluzione, questa del diagramma delle scelte "in chiaro", che ancora adesso non so quanto possa dare o possa togliere all'esperienza ludica e, di conseguenza, alla voglia di rigiocare il tutto.

Chiudo dicendo che il titolo è stato da me provato su PS4, ma è ora disponibile anche su piattaforma Windows, pertanto credo sia facilmente reperibile da tutti voi.
A meno che odiate la fantascienza e le storie interattive, è un giro in giostra che vale comunque il prezzo del biglietto al quale viene venduto adesso (40 Euro). Ma se avete altro in lista d'attesa da giocare, magari attendete il prossimo periodo di saldi per farlo vostro.
Ah, dimenticavo per ora è pure incluso nel PS Plus Extra o Premium… quindi se siete già abbonati... ■

GIOCO FINITO



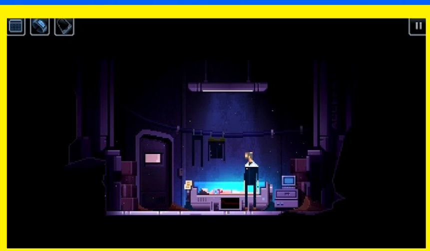
PC WINDOWS



GIOCO IN CORSO



Una nave scientifica con un capitano e un piccolo robot, a causa di una anomalia spaziale, viene sbalzata in un attimo a mesi di viaggio dalla terra. Il vascello è però l'unico depositario di un elemento capace di respingere un pericoloso attacco nemico ed è quindi costretto a compiere un viaggio a ritroso verso la terra per evitarne la distruzione.
Strada facendo il gioco richiede di alternare missioni a terra, basate su uno stile di gioco da (blanda) avventura grafica e combattimenti spaziali a turni contro navi ostili.
Come da tradizione durante il viaggio è possibile trovare nuovi alleati per rimpolpare il nostro equipaggio e nuove tecnologie da integrare per rendere più efficiente il vascello.
La grafica, forgiata con una gusto pixel retrò, rende l'esperienza particolare, così come l'ironia che permea le situazioni nelle quali in Capitano Thomas Welmuin finisce per trovarsi invischiato in giro per la galassia.
Giocato purtroppo ancora poche ore, ma sufficienti per trovare il titolo interessante e degno di essere continuato non appena questo numero sarà terminato. ■



Le situazioni "alla Star Trek" abbondano… solo con un filo più di follia.





Tra un livello e l'altro è possibile acquistare carte aggiuntive con i soldi raccolti: dire che si tratta di un classico sarebbe ovvio, non trovate?

Ah, i vecchi giochi da tavolo! Qualcuno di voi sicuramente se lo ricorda da alcune cose da me scritte su questa rivista o dette nelle dirette di Edicolanta, ma personalmente sono sempre stato molto scettico nel trasportare i giochi da tavolo più semplici nel mondo del divertimento elettronico: mi pesa molto perdere quel contatto fisico con plancia e pedine e, allo stesso tempo, il dover sottostare a regole pensate per essere gestite con una manciata di dadi.
Mi è sempre sembrato, in sostanza, di perdere ciò che di buono aveva da offrire ciascuna delle due esperienza ludiche.

E' pertanto con questo scetticismo che mi sono avvicinato a Demeo, titolo creato per l'occasione ma che aspira palesemente a ricreare un gioco "alla Hero Quest" nel mondo virtuale.
Devo dire che, al contrario delle mie preoccupazioni iniziali, il "meta-verso" offre un ottimo teatro per questo genere di trasposizione ludica.
Spostare le pedine virtuali afferrandole "fisicamente", scendere fino ad essere davvero dentro alla plancia di gioco e ammirare le miniature animarsi a seguito delle nostre scelte dona tutta un'altra dimensione - è il caso di dirlo - all'esperienza ludica che però, come al solito, è molto difficile da spiegare a chi la VR non l'ha mai provata.
E visto che al giorno d'oggi per noi quarantenni è parecchio difficile riuscire a trovarsi con gli amici intorno ad un tavolo per organizzare una partita "vera", quanto offerto da Demeo è davvero comodo.
A questo riguardo sottolineo che la valutazione è pienamente positiva a patto che abbiate già uno o più amici con i quali affrontare le campagne offerte dal gioco perché, in effetti, giocato in singolo perde davvero molto del suo fascino.
Carina anche l'idea di creare una specie di taverna nerd nella quale trovarsi con gli amici per cazzeggiare e, tra le altre cose, mettersi anche a dipingere delle miniature.
Unico appunto va al sistema di creazione e condivisione delle stanze private, formato da un codice numerico diverso ad ogni partita che deve ogni volta essere comunicato dall'host ai partecipanti tramite mezzi esterni. Non ho controllato con certosina precisione, ma sembra che non ci sia una lista di amici interna al gioco che permetta di evitare questo "sbattimento".
Per il resto il prodotto si merita il bollino di "gioco finito" più che altro perché so già che con il buon FBS continuerò a giocarlo regolarmente, cosa che già di per sé equivale ad una piena "luce verde".
Ah, un ultima nota di merito al fatto che il titolo è cross platform e quindi potrete giocare con chiunque abbia il gioco a prescindere dalla piattaforma posseduta (inclusa la versione "non VR" disponibile su Steam.) ■

Utilizzare al meglio le carte in mano ad ogni personaggio è fondamentali per superare le situazioni più affollate che, vi assicuro, non mancheranno di certo.





A VOLTE RITORNANO
LE MINI RECENSIONI DI FABIO "FBS" SIMONETTI



RETURN TO MONKEY ISLAND

"MAI PAGARE UN VIDEOGAME PIÙ DI 20$."
- Guybrush Threepwood -

(Pubblicata in data 6 ottobre. Ultima modifica in data 17 ottobre)

"Sono un fan di Guybrush della prima ora; ho ancora i giochi originali ben in mostra su una mensola e vederlo cadere nel baratro dopo il 3 mi ha fatto male. Le mie speranze per questo titolo erano davvero tante, anche perché Thimbleweed Park mi era piaciuto.
Ho chiuso un occhio per lo stile grafico non proprio nelle mie corde e mi sono preso ugualmente il gioco. Ho poi cominciato ad apprezzarlo visivamente, soprattutto per le animazioni, i dettagli e per il doppiaggio eccellente. E vi dirò: ho persino sbloccato ogni singolo achievement, ma più per rispetto che per divertimento.
Ora però devo necessariamente tirare le somme. Soprattutto per la devozione che provavo per l'amata Lucasfilm.

Nel profondo dei Caraibi...

Ed eccoci qui. Ron Gilbert e soci decidono di ripartire dal controverso finale che aveva fatto storcere il naso a tanti: la vecchia scena del Luna park che con un colpo di polso ci toglie il tappeto da sotto i piedi. Un ottimo inizio che ribalta ciò che credevamo e ci introduce a un Guybrush con qualche anno in più sul groppone… e al suo figlioletto a cui racconta storie di pirati. Medesima comicità del '90, tante vecchie location rivedute col nuovo stile, personaggi classici che tornano a galla e, tutto sommato, una serie di enigmi semplici ma ben predisposti.
La struttura di Return to Monkey Island si dipana in 5 capitoli e su tutti c'è lo spettro dell'Isola delle Scimmie e quel suo maledetto segreto che Guybrush e LeChuck inseguono da 30 anni. Il redivivo sistema iMuse ci culla per tutto il tempo con le sue mirabolanti musiche interattive. Fanno da contorno il più classico autocitazionismo di Gilbert, il suo metalinguaggio omnidirezionale e un centinaio di carte trivia per dimostrare di conoscere a memoria





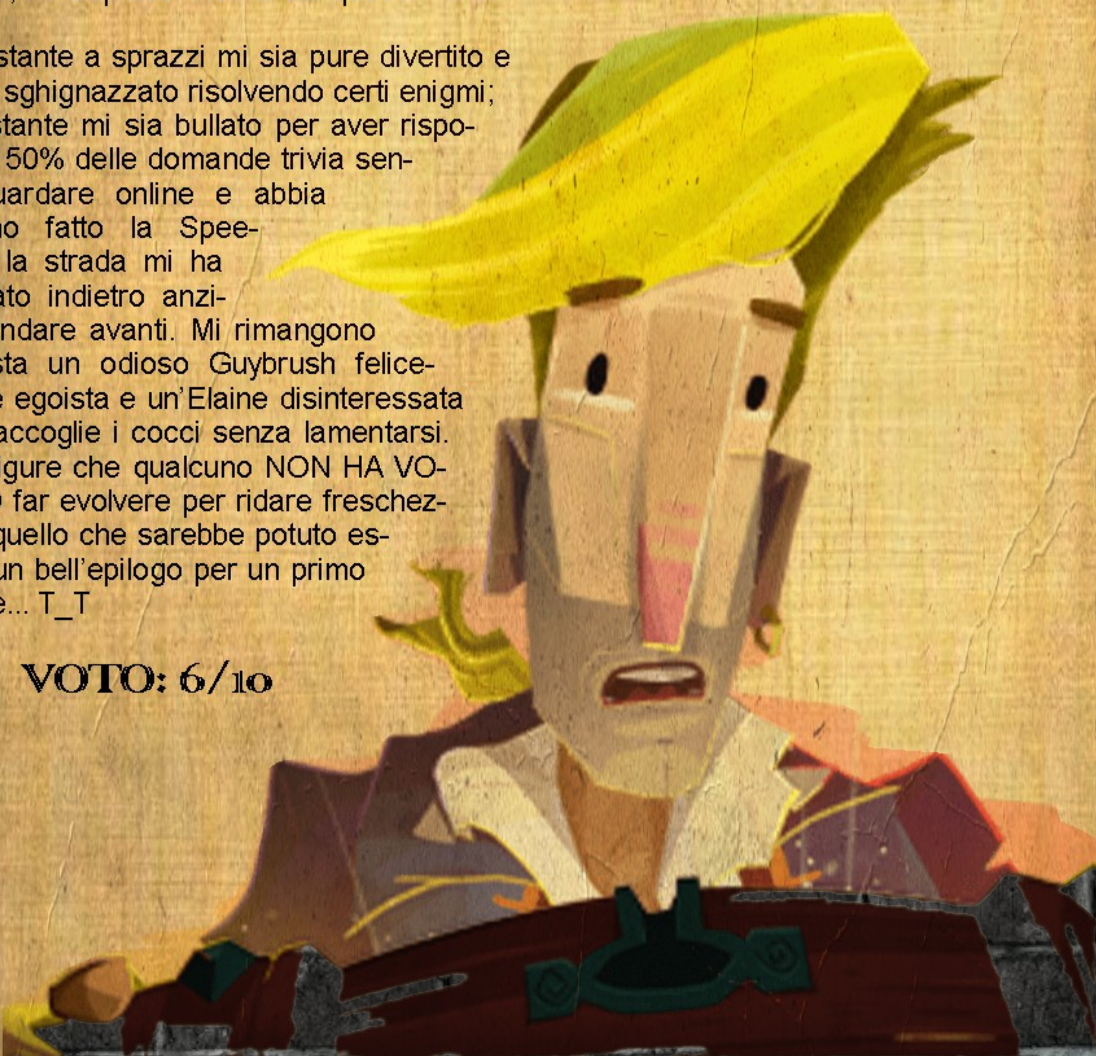


l'intera saga (compreso il pessimo 4 capitolo e il passabile "Tales of" di Telltale).

Ma allora perché giocare a Return to Monkey Island mi ha lasciato l'amaro in bocca? Forse perché tra le righe ci ho rivisto Thimbleweed Park e quel META-ANGOLO in cui Gilbert tenta spesso di spingere i giocatori. Da lì chi è più attempato ne esce solo più malinconico e consapevole del fatto che, fin dall'inizio, solo lui stava prendendo il gioco sul serio e Monkey ha un bagaglio storico che merita più di questo.
Va bene, ci sto girando intorno... Quello che voglio dire è che IL FINALE MI HA FATTO CA**RE. Non doveva essere una "cigliegina sulla torta" (cosa che oltretutto non è), ma il motivo per cui Guybrush è tornato! Io l'ho invece trovato una mancanza di rispetto spalmata su uno strato di filosofia da quattro soldi; qualcosa di meta-superficiale per quelli che guardano un cane che si morde la coda e ci vedono un cerchio che si chiude. No, mi dispiace. Non ci sto questa volta.

Nonostante a sprazzi mi sia pure divertito e abbia sghignazzato risolvendo certi enigmi; nonostante mi sia bullato per aver risposto al 50% delle domande trivia senza guardare online e abbia persino fatto la Speedrun, la strada mi ha riportato indietro anziché andare avanti. Mi rimangono in testa un odioso Guybrush felicemente egoista e un'Elaine disinteressata che raccoglie i cocci senza lamentarsi. Due figure che qualcuno NON HA VOLUTO far evolvere per ridare freschezza a quello che sarebbe potuto essere un bell'epilogo per un primo amore... T_T

VOTO: 6/10







(Pubblicata in data 26 agosto.)

Platform con punte di Metroidvania, dalla grafica in pixel art piuttosto curata e situazioni mai troppo frustranti. Non è sicuramente un gioco illuminato come tanti altri titoli simili, ma ha i suoi momenti, soprattutto se deciderete di trovare tutti i segreti.
La longevità di una decina di ore e la bassa rigiocabilità mi spingono a consigliarlo solo durante i saldi o sui siti di Key...

VOTO: 6,5

THE ASCENT

CYBERBUG 2077!!!

Pubblicata in data 7 febbraio.
Ultima modifica in data 5 giugno.

Negli ultimi 10 anni non ricordo di aver avuto per le mani un gioco bacato quanto questo The Ascent. Bug che non permettono di finire quest in multiplayer, pezzi d'interfaccia che spariscono, controlli che smettono di funzionare e interruzioni nel motore di Unreal quando si tenta di accedere a luoghi nuovi o comprare oggetti. Un gioco che dovrebbe ancora essere in beta ma che, inspiegabilmente ($$$), viene venduto senza problemi…



Che sia la maledizione del Cyberpunk? Forse l'anima di Philip K. ci ha messo lo zampino, o magari una macumba di Gibson! Fatto sta che questo è il secondo titolo del genere dilaniato da una pessima programmazione o da una pianificazione raffazzonata. Ed è un peccato, perché The Ascent è bello quanto è problematico: cura per il dettaglio nelle location, vitalità per le strade e mappe complesse quanto ci si potrebbe aspettare da una Megacity di Dredd.
Non sapete quante volte il mio cuore di gamer attempato ha palpitato come davanti a un Syndicate 3 e vi dirò: neppure l'azione è così banale! Il fatto di potersi abbassare, andare in copertura, mirare a mezza altezza o alla testa in maniera tanto grezza è sicuramente da capire, ma allo stesso tempo concede una libertà che con sistemi più moderni e "pianificati" sarebbe sicuramente stata più piatta (chessò: avere specifici oggetti dietro cui potersi riparare o attaccarsi a una copertura automaticamente).
La parte RPG è leggerina quanto basta ma non deve essere presa sottogamba, soprattutto dal livello di difficoltà Hard in su, mentre la personalizzazione del personaggio/degli ammennicoli è gradevolmente nella media. Bello il fatto di poter distruggere muri e pezzi di mappa, ma è un peccato che non arrivi alcun tipo di Polizia se si esagera… A qualcuno nel mio gruppo avrebbe giovato una bella multa o una manganellata per raffreddare i bollenti spiriti (;-D).



Qualche giovane potrà lamentarsi della linearità delle Quest e della trama un po' confusa, dato che richiede un livello di attenzione/voglia di lettura che non appartiene a questa decade, ma è comunque piacevole ritrovare qualcuno che voglia dare un background a un mondo tanto vivo e pulsante, seppur senza allontanarsi troppo dai cliché.

E poi, sul più bello, arriva il bug di turno e vi ritrovate al desktop con un palmo di naso. La voglia di giocare riceve un bel calcio sui denti… E poi ancora. E ancora. E ancora, finché non ne potete più.
Non ho idea se i problemi siano relativi al netcode e se giocando in single player diminuiscano drasticamente, tentando però di giocare in 4 quello che rimane in queste circostanze è delusione mista rancore per non poter girare a piacimento in un mondo che trasuda Blade Runner e Sprawl da tutti i pori. Not fair!
Lasciatelo perdere finché non viene sistemato, altrimenti vi rovinerete una potenziale bella esperienza.

VOTO: 4/10

ULTIMA ORA: ho terminato il gioco in multiplayer a hard ma si è buggato all'ultimo caricamento, cancellandomi un'ora buona di fatiche e costringendomi a ripetere tutta la lunga e noiosa parte finale. Disintallato per sempre.







EVADIAMO LE TASSEEEE!!!

(Pubblicata in data 26 agosto.)



Gioco molto corto (3 ore), facile e stupidamente divertente. Una presa in giro degli Zelda-like con personaggi e situazioni ridicole, citazioni (rero, rero, rero!!! XD) e collezionabili che nascondono un finale alternativo. Da comprare in saldo o sui siti di Key, perché davvero ha zero rigiocabilità una volta terminato.

VOTO: 6





THE EXPANSE

La fantascienza si divide in due filoni abbastanza distinti e ben noti agli appassionati: uno più "libero" di interpretare la scienza per piegarla alle regole della narrazione (e della spettacolarità delle situazioni) e uno più rigoroso che cerca di proporre allo spettatore/lettore situazioni più verosimili e aderenti alle nozioni scientifiche oggi note, per quanto collocate in un futuro anche distante.
Ecco, The Expanse è una serie che si colloca decisamente nel secondo gruppo… quindi se vi piacciono navi spaziali sulle quali non esiste gravità artificiale, si è soggetti alle forze di accelerazione e si finiscono le munizioni, questa serie potrebbe fare al caso vostro!

Nata sul canale via cavo Syfy nel 2015 e tratto dai romanzi omonimi creati da Daniel Abraham e Ty Franck, questo adattamento ha sin da subito un grandissimo pregio: aver visto coinvolti nella scrittura gli stessi autori dei libri.
Tutto ciò ha dato una grossa coerenza visiva al mondo che i lettori si erano immaginati dalle pagine dei romanzi e ha anche permesso agli scrittori di aggiungere, tagliare e cucire in maniera opportuna le vicende narrate per rendere più "televisive" alcune situazioni senza tradire lo spirito delle storie originali.
Non è un caso infatti che le vicende narrate nel primo libro terminino con la quinta puntata della seconda stagione, dando modo alla storia di essere raccontata con i dovuti tempi.
Giusto per dire, lo stesso destino tocca anche al secondo libro, che si prende le otto puntate rimanenti della seconda stagione e le prime sei della successiva, mentre un ulteriore volume viene mostrato nelle rimanenti sette puntate della terza stagione.
Insomma tre libri, tre stagioni, ma una gestione della narrazione decisamente "libera" dalle necessità di "palinsesto".

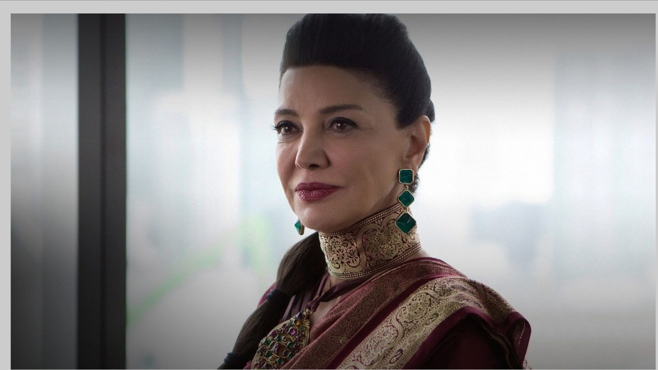


L'equipaggio della Rocinante… non saranno solo loro i protagonisti di questa serie.

Fermiamoci un attimo qui ed analizziamo il prodotto offerto nei primi tre anni da The Expanse: come detto siamo di fronte ad una fantascienza che si basa su una raffigurazione scientifica accurata, realistica nei toni e cruda nella rappresentazione.
Al contempo i temi trattati sono molto attuali, rappresentando una umanità del XXIV° secolo divisa non più dalle nazioni, ma dagli schieramenti formatisi dopo la colonizzazione spaziale.
Tre, infatti, sono le fazioni in gioco all'inizio della storia:
- le Nazioni Unite della Terra, pianeta che ha la presunzione tipica di chi si ritiene "avanti" agli altri quasi per diritto e che si considera la più forte delle parti in causa;
- la Repubblica di Marte, ex colonia diventata indipendente e, grazie ad una cultura dedita al sacrificio, sempre più potente e militarmente capace di competere proprio con la Terra, con la quale è in costante attrito e sull'orlo di una catastrofica guerra;
- L'OPA, composta da terrestri che vivono nell'orlo del sistema solare, in colonie poste sugli asteroidi di Giove e Saturno, che nascono, vivono e muoiono senza aver mai messo piede su



Una bella foto della Rocinante, nave che diventa quasi casualmente il centro delle vicende dell'intero sistema solare.



Chrisjen Avasarala è uno dei personaggi più affascinanti della serie e senza dubbio uno di quelli meglio tratteggiati.

un vero pianeta. Proprio questi "Cinturiani" vengono sfruttati dagli altri due schieramenti per la raccolta di risorse minerarie e sono considerati, da terrestri d marziani, dei rozzi schiavi con ben pochi diritti (e molti doveri) nei confronti delle due superpotenze.

In questa situazione altamente instabile, con lo scorrere degli episodi, scopriamo interessi ed intrighi politici all'interno di tutti i governi che rendono via via sempre più complessa la situazione, anche a fronte di una misteriosa risorsa che potrebbe completamente sovvertire le gerarchie del sistema solare.



James Holden, capitano della Rocinante, potrebbe sembrare il classico eroe senza macchia e senza paura, ma guardandolo meglio in realtà le sue scelte spesso sono molto tormentate. Diciamo che non vive con grande serenità l'essere diventato l'ago della bilancia tra la sopravvivenza dell'umanità e la sua distruzione.

Protagonisti principali di The Expanse sono un gruppo "misto" di umani finito in maniera del tutto casuale su una nave marziana, poi ribattezzata Rocinante, che suo malgrado diventa il fulcro degli equilibri politici del Sistema Solare.

La storia però non è focalizzata solo su questo equipaggio, ma è molto più ampia e permette allo spettatore di seguire vari altri personaggi che, in qualche modo, arrivano ad intersecare i loro destini con quelli della Rocinante.

Occhio perché, come ne Il Trono di Spade qui la morte può sempre arrivare inaspettata per chiunque e la "plot armor" sembra non esistere quasi per nessun personaggio.

Come detto poco fa mi sono fermato alle prime tre stagioni e lo ho fatto per un motivo ben preciso: Syfy, infatti, nel 2018 decise di cancellare la serie al termine del terzo anno.

I fan dei libri e della serie tv insorsero immediatamente e chiesero a gran voce che Netflix o Amazon Video ne raccogliessero l'eredità, dando vita a delle nuove stagioni.

In effetti, per quanto il finale offerto fin lì potenzialmente chiudesse la serie in maniera dignitosa, è anche vero che lasciava lo spettatore con tanta curiosità circa gli eventi successivi (non vi dico nulla di più per evitare antipatici spoiler).

Ci sta quindi che in molti non volessero fermarsi a quel punto della storia.

L'appello per salvare la serie venne infine raccolto da Amazon Video che annunciò una quarta stagione (alla quale si sono aggiunte poi anche una quinta e una sesta).

Bisogna dire che da questo punto in poi la serie, pur mantenendosi su livelli produttivi comunque alti, ha sofferto un po' del pas-



L'attore François Chauè in The Expanse è il miliardario Jules-Pierre Mao.
Molti spettatori lo avevano già conosciuto in Lost (vi ricordate i video di orientamento Dharma)?
Noi videogiocatori invece lo ricordiamo per essere stato il pilota Vagabond in Wing Commander III e IV.
Se date un occhio alla sua biografia scoprirete molte altre partecipazioni interessanti sia in video che come doppiatore.

saggio avvenuto: tutta la quarta stagione sembra dover sfruttare un budget minore e anche gli effetti speciali paiono meno raffinati.
Forse ad influenzare questo giudizio vi è anche il fatto che la quarta sia stata anche la stagione meno "spaziale", dove i protagonisti restano per più tempo "a terra" e... non aggiungo altro sempre per questioni di spoiler.
Per fortuna a livello di dialoghi e vicende narrate la qualità è rimasta alta grazie ad una scrittura comunque molto ben fatta.

L'unico appunto che si può muovere alla serie nel suo complesso è dato dalla gestione della sesta e ultima stagione, ridotta da Amazon a solo sei puntate contro le dieci previste.
Problemi di budget e pandemia Covid hanno portato a questa decisione che, pare, sia stata purtroppo presa in corso d'opera, cogliendo alla sprovvista gli scrittori che hanno dovuto fare i salti mortali per chiudere dignitosamente gli archi narrativi aperti.
La mancanza di scene che spieghino meglio le scelte dei personaggi e le evoluzioni della trama è palese: alcune situazioni vengono perfino risolte "fuori campo", spiegate da linee di dialogo senza che nulla venga fatto vedere.
Giusto per dire, uno degli archi narrativi aperti proprio con la sesta stagione, ad un certo punto viene letteralmente abbandonato per permettere di chiudere in maniera chiara almeno le vicende principali.
Un vero peccato per una serie che, specie inizialmente, si era presa davvero tutto il tempo necessario per sviluppare al meglio personaggi e trama.
Fortunatamente gli autori stessi non hanno mai parlato di una vera chiusura della serie, ma di una messa in pausa, sostenendo che una volta trovate le condizioni favorevoli, The Expanse potrebbe tornare (e magari dare pure un senso ad alcuni buchi presenti in questa conclusione).
Va anche detto che effettivamente il romanzo che dovrebbe ispirare l'ipotetica settima stagione si svolge ventotto anni dopo, quindi una pausa produttiva di qualche anno potrebbe essere perfettamente sensata.

Veniamo al dunque: se ho speso tutte queste righe per parlarvi di The Expanse, immagino abbiate capito che secondo me vale la pena di recuperare la serie grazie ad Prime Video, sia che voi siate già amanti della "hard science fiction", sia che siate neofiti di questa fantascienza un po' diversa dai soliti cliché di raggi laser e scudi deflettori… potreste davvero innamorarvi della Rocinante. ■

The Expanse: A Telltale Series è un videogioco ambientato in questo universo dedicato al personaggio di Camina. La data di uscita riporta un generico 2023: avete tempo quindi per recuperare la serie prima della sua uscita.



AntaGamers

ANTACONTEST

OGNI EURO

DONATO ENTRO IL GIORNO 20 DEL MESE
(VIA PAYPAL O PATREON)
EQUIVALE AD UN TICKET CHE POTRETE USARE
PER PARTECIPARE ALL'ESTRAZIONE
DELLA CHIAVE DI UN GIOCO DA RISCATTARE!!!

POTRETE PUNTARE TUTTI I VOSTRI TICKET SU UN SOLO GIOCO
O DISTRUBUIRLI SU PIU' TITOLI A VOSTRA SCELTA!
PER FARLO BASTERA' RISPONDERE ALLA MAIL
CHE RICEVERETE NEL CORSO DEL MESE
E CHE VI RICORDERA' IL NUMERO
DI TICKET IN VOSTRO POSSESSO!

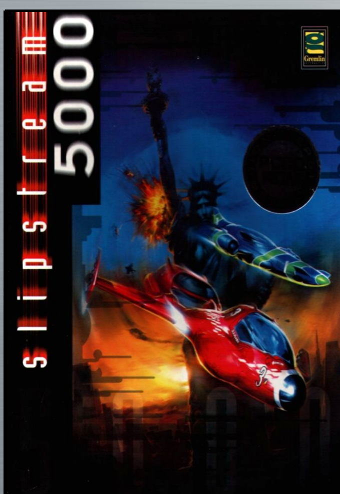


RICORDATEVI SOLO CHE I TICKET NON UTILIZZATI
SI AZZERANO CON IL NUOVO MESE
E NON POTRANNO ESSERE ACCUMULATI

I GIOCHI IN PALIO A...

NOVEMBRE

LE ESTRAZIONI AVVERRANO DURANTE L'ULTIMA DIRETTA DI NOVEMBRE SUI CANALI DI ANTAGAMERS





SLIPSTREAM 5000 [1995] su STEAM [PC]

Un gioco "alla Wipeout", ma uscito su PC qualche mese prima di Wipeout… con tutto il fascino dei pixel tipici dei giochi DOS pre-3DFX.
Un gioco da riscoprire se vi piace il genere e all'epoca non avevate un processore abbastanza potente per farlo girare.



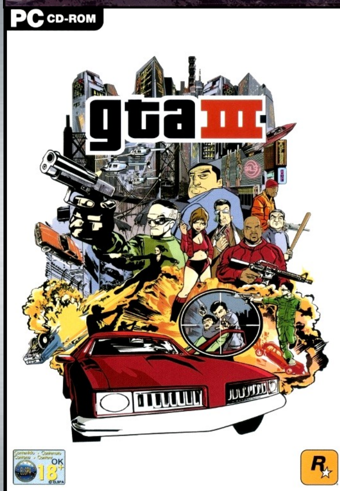




FALLOUT COLLECTION [2008] su STEAM [PC]

Tre giochi con una sola vincita… e che giochi! Già basterebbero i primi due Fallout, ma già che ci siamo c'è pure il "Tactics" per non farsi mancare nulla!







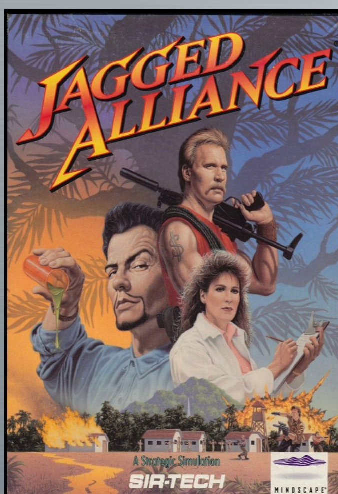
GRAND THEFT AUTO III [2002] su STEAM [PC]

Classico dei classici… se non lo avete su Steam potete provare a vincerlo per rigiocarlo anche su PC, magari con una delle numerose patch o mod che aggiungono veicoli originali e texture in alta risoluzione.



I GIOCHI IN PALIO A...
DICEMBRE

LE ESTRAZIONI AVVERRANO DURANTE L'ULTIMA DIRETTA DI DICEMBRE SUI CANALI DI ANTAGAMERS

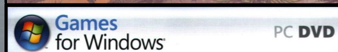


JAGGED ALLIANCE [1995]
su STEAM [PC]



Primo capitolo di una serie tattica, qui nella sua incarnazione più classica: MS-DOS, pixel e turni. Se apprezzate giochi Laser Squad e X-Com, non rimarrete delusi nel comandare questo manipolo di mercenari.







TOMB RAIDER ANNIVERSARY [2007]
su STEAM [PC]



Remake (molto libero) del primo Tomb Rider ad opera di Crystal Dynamics utilizza il motore grafico del precedente "Legends" per svecchiare un titolo che, onestamente, negli anni er invecchiato maluccio. Se il genere vi piace potreste davvero giocarlo volentieri in caso di vittoria.

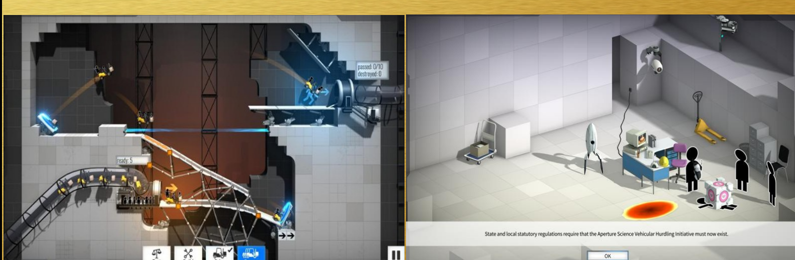




BRIDGE CONSTRUCTOR PORTAL [2017]
su STEAM [PC]



Puzzle game ispirato all'universo di Portal nel quale il vostro incarico sarà quello di costruire ponti sufficientemente solidi e sicuri sui quali far viaggiare i muletti aziendali. Sembra folle e... un po' lo è, ma si tratta anche di un titolo molto divertente ed impegnativo.



AntaGamers

CON IL SENNO DI POI...
LA POSTA DI ANTAGAMERS

IL FINALE ROVINATO

Carissima, gentilissima, grandissima e fighissima redazione di CVG,

Non mi è mai venuto in mente di scrivere a un giornale, mi piaceva soltanto leggere le lettere che vi mandavano, ma due giorni fa a casa di un amico ho scoperto una cosa che non immaginavo mai di scoprire. Ho scoperto che quelli della Lucasfilm hanno rovinato due giochi da me molto stimati di cui volevo addirittura farne un libro da leggere nel tempo libero. Quello che ho visto mi ha sconvolto. I due giochi in questione sono: *The Secret of Monkey Island 1* e *2*. Finendo quest'ultimo ho aperto la bocca e non la volevo più chiudere e sicuramente voi sapete perchè. Ho visto la fine tanti giorni fa da quell'amico (che fra l'altro stavo per ucciderlo tanto dal nervosismo) ed egli tentava di darmi tutte le soluzioni possibili su quella fine (che io fra l'altro non ho capito e vi prego di spiegarmela). Hanno rovinato un gioco bellissimo quale il primo capitolo solo per un minuto di fine (che poi per altro se Le Chuk era Chiuki, e la barba era una maschera, come hanno fatto a farlo resuscitare?). Comunque, io avevo deciso di comprarlo originale, come faccio sempre, ma prima di aver visto la fine naturalmente. Adesso ho deciso di punire la Lucasfilm ritirandolo piratato. E' giusto secondo voi quello che faccio e almeno se non è giusto mi dite se almeno a voi è piaciuta la fine?

Io sono davvero amareggiato!!!

Andrea De Marco



DA CVG N.20 OTTOBRE 1992

Caro Andrea, posso subito dirti che ci saranno ben due "Monkey 3" che cercheranno di dare una spiegazione a quel finale che tanto non ti è piaciuto.

Per il primo, dovrai aspettare il 1997... ma sappi che non sarà frutto del papà della saga.

Per il secondo, creato invece da Ron Gilbert in persona, armati di pazienza, mangia sano e fai tanto movimento, perché dovrai arrivare vivo e vegeto al 2022. Una trentina d'anni nei quali magari potrai anche rivedere la tua interpretazione del finale di Monkey 2, visto che mi sembra tu non abbia considerato il fatto che tutto potesse essere un gioco di fantasia dei due fratellini, un sogno o cose simili.

Ma d'altronde non potevo certo aspettarmi una raffinata immaginazione da uno che vuole punire Lucas piratando il gioco… giusto?

3 DOMANDE, 3 RISPOSTE

1) Benché sia già presente nei negozi da un mesetto circa non vi ho ancora sentito esprimere un parere sulla base VECTREX della MB Electronics. Quando la recensione? Cosa ne dite delle cartucce? È vero che posside una memoria di 64 K? Sono previste delle espansioni?

2) Ho intenzione di imparare a programmare su Computer cosa mi consigliate considerando che non ne so quasi nulla? Che ne dite del-l;ATARI 800? e dello Spectrum? è così complicato imparare a "fare qualcosa di decente"?

3) Dove trovate i giochi da bar di cui fate le recensioni? Da quando avete pubblicato l'articolo su "Joust" i proprietari di sale giochi non vivono più in pace nella mia zona di "Caccia".

Ringraziando in anticipo e porgendo i più ossequiosi salamelecchi saluto la redazione di una così audace rivista.

Luca Lanza, Torino



DA VIDEOGIOCHI N.10 OTTOBRE 1983

1) non preoccuparti di quanta memoria abbiano il Vectrex e le sue cartucce, perché è una macchina unica che non può (e non deve) essere giudicata da questi parametri.

Fallo tuo e compra più giochi che puoi, trattalo con i guanti nei secoli e... non te ne pentirai.

2) Programmare non è certo facile, ma come tutte le attività potresti essere negato o, viceversa, estremamente portato in questo campo. Per farlo non ti resta altro che provare e scoprire se è un lavoro nelle tue corde.

Per quanto riguarda il sistema su cui imparare è tutto relativo: ogni macchina ha le sue particolarità. Credo comunque sarebbe meglio esercitarsi su un computer che qui in Italia avrà un certo successo ed una certa longevità. Per questo - visto che ti scrivo dal futuro e so cosa succederà - ti direi di buttarti sul C64. Mal che vada se dovessi rivelarti negato per la programmazione, ti rimarrà un ottimo computer su cui poter giocare per parecchi anni.

ANCORA SULLE CONSOLES

Carissima redazione di TGM,
vi scrivo questa lettera dopo aver riflettuto sullo splendido e completissimo articolo apparso sul numero di Giugno, riguardante le consoles giapponesi e in generale il loro sviluppo in Europa. Guardando le fotografie dei tre giochi e la lista dei "prossimi arrivi", mi sono accorto che più che conversioni da coin-op non si parla. Nessun accenno a RPG, Adventures e giochi strategici o simulazioni. A mio parere, dato che una buona fetta del mercato software è dedicata a questo tipo di giochi (soprattutto RPG che sono diventati la mania del momento), mi sembra che il Sega Megadrive e il Nintendo siano sfavoriti nei confronti dell'Amy o dell'ST. Dubito fortemente che simulazioni come Falcon o Interceptor o giochi come Rocket Ranger e King of Chicago possano apparire sugli schermi di queste splendide consoles. Inoltre, poiché siamo in Italia, ergo nel Te r-zo Mondo del software e dell'hardware, bisogna considerare i problemi di distribuzione, di reperibilità dei giochi, di assistenza tecnica e soprattutto di prezzi. Quella che mi fa sbellicare dalle risa è la console KONIX. Evidentemente Wyn Holloway deve essersi sognato di notte il design della sua creazione! Chi volete che compri quell'esagerata poltrona per giocare ad Afterburner, quando con uno Speedking si può guidare Rochet Ranger contro i nazisti o Ivanohe alla conquista dell'Inghilterra!?! Io non voglio polemizzare, ma avendo posseduto una console (Intellevision), ed essendo rimasti oggi gli stessi problemi di allora (in tre anni spendendo oltre 450 mila lire in cartucce ho solo nove giochi!), consiglio a tutti gli ingordi (gente cioè che vuole molti, ma molti giochi) di comprarsi un ST o un Amy.
ANDREA CHIRICHELLI 20135 Milano Viale Sabotino 13



DA TGM N.13 OTTOBRE 1989

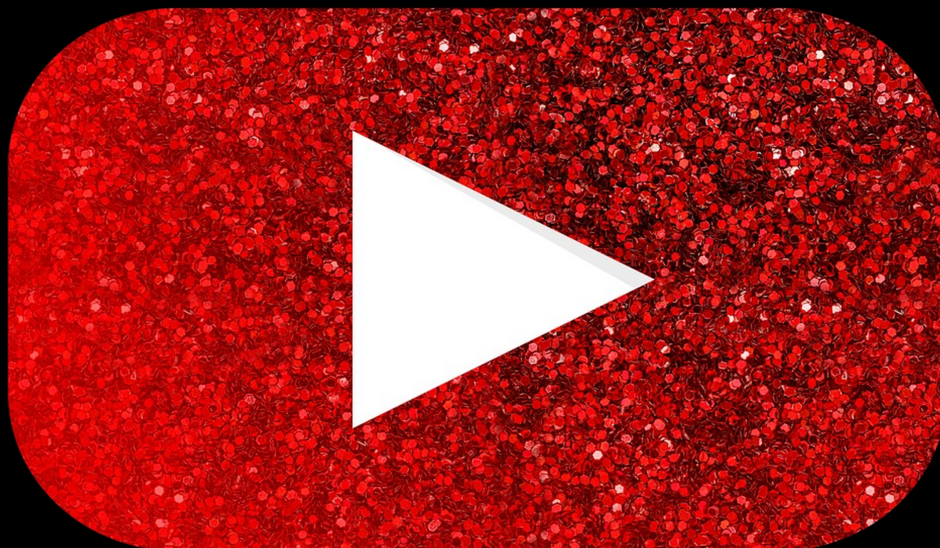
Carissimo Andrea, sai che non so proprio da dove partire per rispondere alla tua lettera?
Innanzi tutto vorrei farti notare che dichiarare "sfavorita" una piattaforma rispetto ad un'altra solo perché non sembra poter ospitare determinate tipologie di giochi è un atteggiamento piuttosto miope e denota una certa chiusura mentale. Sarebbe come dire che se a tantissime persone piace la pizza, tutti i ristoranti che non la offrono nel menù sono destinati a chiudere.
Non la troveresti una posizione assurda?
Il mercato è destinato ad allargarsi sempre di più nei prossimi anni e il numero di videogiocatori sarà tale da permettere la coesistenza sia delle console che dei computer come macchine da gioco (peraltro parliamo di sistemi con target e finalità comunque enormemente diversi).
E già che ci siamo ti confido anche un segreto: in un futuro non troppo lontano dal tuo 1989 le console avranno dei signori GDR, alla faccia della tua analisi.
E qui sorge un altro appunto che rivolgo a te ma, idealmente, a tutti quelli (e non sono pochi) che nei prossimi anni avranno atteggiamenti simili: il fatto che una piattaforma, una tipologia di videogame o una determinata periferica abbia tanti estimatori non significa che debba essere vista come una minaccia per ciò che piace a te!
Ogni prodotto che ha un mercato sufficientemente grande continua ad esistere in nicchie più o meno estese e il consumatore di conseguenza acquista semplicemente ciò che gli piace, ignorando ciò che non è di suo interesse. Per capirci, proprio seguendo i tuoi esempi, se una persona vuole giocare a titoli come Interceptor o Kings of Chicago si orienterà verso un computer, se invece preferisce riproduzioni ben fatte dei coin-op dovrà guardare alle console. Qualsiasi sia la sua scelta questa non impedisce a te di fare la tua… pertanto dove è il problema?
Rispetto invece al costo dei giochi spero che la tua considerazione parta dal fatto che anche su computer i titoli si debbano acquistare originali. Fatta questa premessa è doverosa una precisazione al tuo ragionamento: i prezzi medi di un titolo Amiga oscillano tra le 40 e le 50 mila lire, mentre una cartuccia Megadrive mediamente costa tra le 90 e le 100 mila lire. Sembra una bella differenza, ma calcolando che le console hanno un prezzo molto più basso di acquisto (ad esempio Megadrive al suo lancio in Italia costerà circa 600 mila lire in meno di un Amiga con espansione) il vantaggio da te suggerito per gli ingordi di videogame comincia a farsi sentire grossomodo solo dal decimo gioco acquistato in poi.
PS Nel 2022 stiamo ancora aspettando l'uscita del Konix!

AntaGamers

ANTAGAMERS SU YOUTUBE

Vi basterà cliccare sul simbolo qui sotto per accedere al canale Youtube di AntaGamers, dove potrete trovare numerose rubriche a tema videogiochi.

Buona visione!



IL VIDEO DEL NUMERO

Il video del numero è la puntata di Edicolanta andata in onda il 23 ottobre e che ha affrontato un periodo stroico molto interessante e del quale parlo troppo poco...



DOMENICA 23 OTTOBRE
ORE 21:00





SFOGLIAMO E COMMENTIAMO ASSIEME



N.30
OTTOBRE 1996

ARRETRATI

Vi ricordo che questi numeri non sono disponibili gratuitamente in quanto sono stati inviati solo agli abbonati paganti e, per correttezza nei loro confronti, vi verranno forniti solo a seguito di una piccola donazione, pari ad 1 Euro a numero.



Se siete interessati agli arretrati
(tutti o solo alcuni numeri)
potete scrivere a

antagamers99@gmail.com

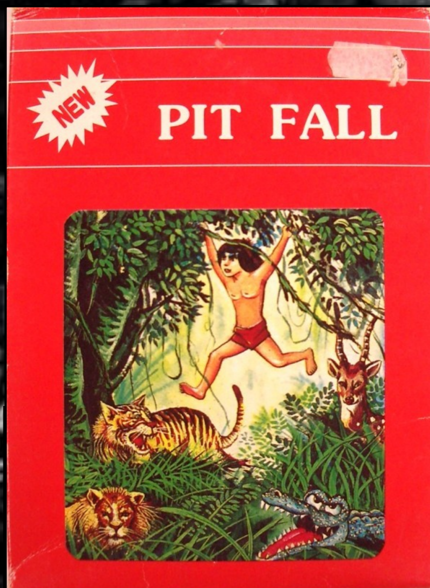


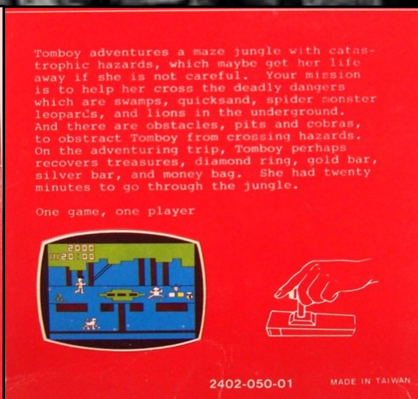
NON HAI ANCORA LETTO I NUMERI dal 19 al 36???

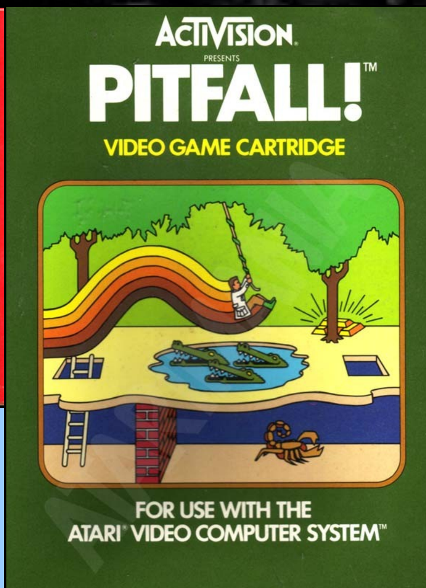
SCARICALI GRATUITAMENTE CLICCANDO SULLE COPERTINE QUI SOPRA!!!

SCATOLE BRUTTE DA TAIWAN PER CHUDERE MALE LA RIVISTA

In questa pagina potete ammirare le confezioni di giochi per Atari 2600 identificate come "Cooper Black" dal sito atarimania.com. Dietro questo nome si cela una ditta di Taiwan che negli anni ottanta ha immesso sul mercato (non è chiaro con quanta legalità) cartucce per la gloriosa console Atari riciclando titoli già usciti, anche famosissimi, ma cambiandone spesso il nome e (questo è il punto che ci interessa) proponendoli con illustrazioni sulla scatola decisamente discutibili. Buona (si fa per dire) visione





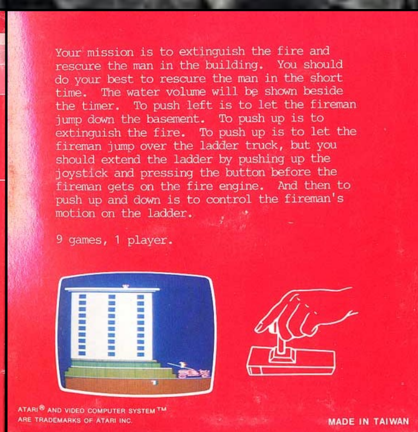


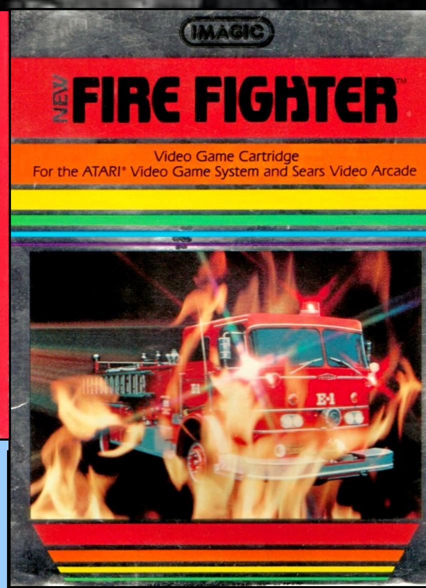
Per non essere beccati da David Crane, il titolo del gioco è stato scritto staccato e gli hanno tolto il punto esclamativo.
Ma per confondere ancor di più le acque quelli di Taiwan nell'immagine ci mettono pure un Mowgli (disegnato malissimo) direttamente da "Il Libro della Giungla".
Fu così che insieme alla denuncia della Activision ricevettero pure quella della Walt Disney!

Sul retro della scatola potreste mai riconoscere "Pitfall!" da quell'immagine taroccata lì in basso? Sinceramente io no!
Da notare poi che il personaggio di nome Tomboy (sottolineo... BOY) viene indicato con il pronome "her" che ci fa intuire il suo essere "femmina".
Se questo non è un esempio di "genderfluid" In salsa anni ottanta, non so cos'altro potrebbe essere.

Solo per completezza vi mostro la copertina originale... ma non potete non conoscerla... vero?







E chiudiamo in "bruttezza" con S.O.S... il tizio si butta da un grattacielo in fiamme, quando si rende conto (è evidente dal volto del malcapitato stesso) che i soccorritori sono sull'altro lato del palazzo (e peraltro con quel telencino avrebbero potuto fare ben poco per salvarlo, credo)

Detto tra di noi, dopo le immagini che abbiamo visto l'11 settembre 2001 questa illustrazione mi inquieta assai (ma per come è fatta mi avrebbe messo a disagio anche senza le Torri Gemelle nella memoria).

La descrizione questa volta è decisamente pertinente e anche la schermata raffigura con precisione il titolo, perché il gioco che si nasconde dietro a S.O.S. è…

Fire Fighter della Imagic! Oggi come oggi è ricordato come uno dei peggiori titoli pubblicati da questa casa di produzione e bisogna riconoscere che era piuttosto monotono.
Di certo questa copertina è meno inquietante di quella che abbiamo appena visto.

L'ALTRA COPERTINA...

N.37 SETTEMBRE-OTTOBRE 2022



LA STORIA DI,,. INTELLIVISION





KANGAROO™

TODAY...

DETROIT BECOME HUMAN

THE CAPTAIN

DEMEO

Inoltre in questo numero:

SHADOW OF THE BEAST - MEGA-LO-MANIA

GRAND PRIX MANAGER 2 - PRO EVOLUTION SOCCER





QUESTO NUMERO VALE UNO O DUE CAFFE'?

LE PAGINE CHE HAI APPENA LETTO RICHIEDONO MOLTE ORE DI LAVORO OGNI MESE.

SE TI HANNO INTRATTENUTO PIACEVOLMENTE CONSIDERA DI SUPPORTARE IL PROGETTO CON UNA DONAZIONE MENSILE REGISTRANDOTI SU:
WWW.PATREON.COM/ANTAGAMERS

se preferisci puoi fare una singola donazione utilizzando PayPal sul conto
antagamers99@gmail.com